® 독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을

Game Champ

신세대 게임챔프

특별부록

게임코믹 사무라이 스피릿츠, 아스트론

슈퍼컴보이 란마 1/2-초기난무편 ······ 4
쿠니오들의 만가 ······ 10
쥬라기공원 ······ 16

수퍼 알라딘보이 정글스트라이크 ······ 28

애니비전 초시공요새 마크로스 2(2회) ······ 40

책속의 책 아케이드 게임 완전소개 ······ 33
에일리언 대 프레데터, 데이토나 USA, 득점왕 2, 톱헌터

새롭게 선보이는 차세대 게임 정보집
멀티비전 · 22

I 멀티미디어 차트
II 기대신작/ 버닝포스
III CD라인/ 우르세이 야쯔라, 두근두근 메모리얼, 토탈 엑크립스
IV CD-ROM 전망대/ 레벨어설트
V CD-ROM 연구실

으악
재미있는소리
700-7887
귀신이야기, 무서운 소리, 공룡의 소리

☎ **700-9566 사춘기 드라마** 30초 / 20원

(사춘기, 공포특급, 사랑의 체험수기, 소설극장)

☎ **700-4414 이야기 나라** 30초 / 40원

(아니~ 세상에 이런 일이!)

☎ **700-2992 법정 야화** 30초 / 120원

(이성에 관한 법률)

☎ **700-8998 천지신명 운세도사**

(오늘, 평생운세, 궁합, 사주, 토정비결)

30초 / 20원

☎ **700-7100 문화마을** 뭐 볼만한 것 없나!

(미리 보는 재미있는 영화 비디오 얘기)

30초 / 40원

☎ **700-9922 유령대소동**

(동화나라, 유령, 귀신이야기,

최신 무시무시한 이야기) 30초 / 20원

☎ **700-7755 신나는 지구촌 여행**

(배낭, 신혼, 효도여행…

각 지역 알려지지 않은 이야기) 30초 / 40원

☎ **700-8686 족집게 철학관**

(오늘, 금년운세, 직장운, 궁합) 30초 / 20원

☎ **700-3933 재산증식 투자정보**

(유망사업, 부업정보, 사업적성 테스트)

30초 / 80원

문의 전화 / 322-0637. 불건전정보신고센터 080-023-0123 확인 650호

신품·중고 전국통신 판매!!

☎ 719-6420

- 상품 매입은 현금으로 지불
- 우편으로 매입시(은행으로 송금 OK!)
- 상품 교환시에도 10% up 매입
- 기타 필요한 사항은 전화를 이용 바랍니다.

■ 피닉스는 골드 회원제를 운영합니다.

- 특혜 1 격주로 신작·구작 소프트에 대한 소개를 우편으로 보내드립니다.
  2 상품 교환시 10% 할인!
  3 골드카드를 발급합니다.
  4 상품을 가정에서 받아볼 수 있습니다.

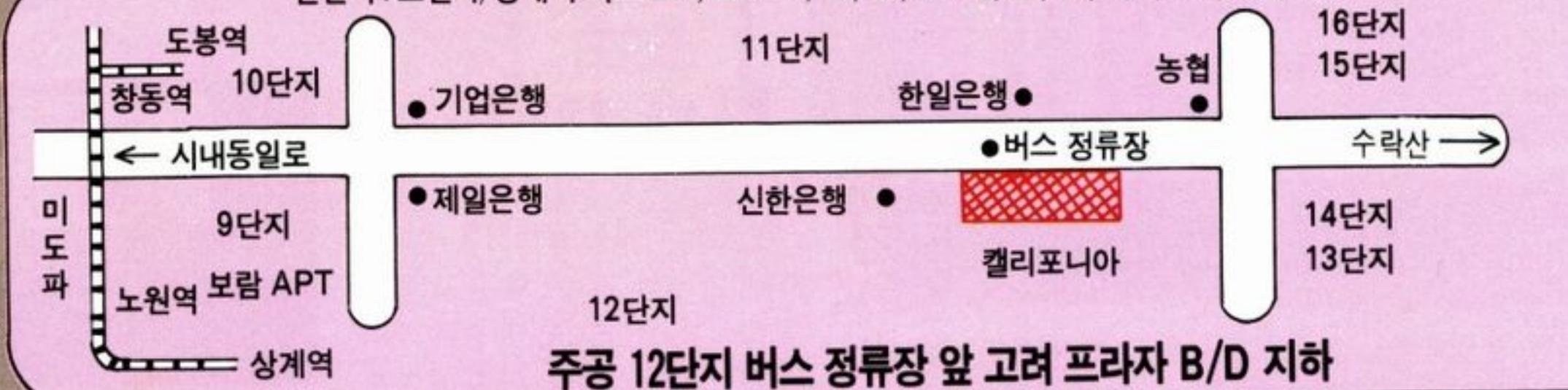
■ 우편으로 매입·판매및 교환·골드회원에 가입하시려면 아래 차트를 이용바랍니다.

성명		나이 세
학교명		생년월일
보호자성명		전화번호 T:
주소		
소프트명 (구매 및 판매)		

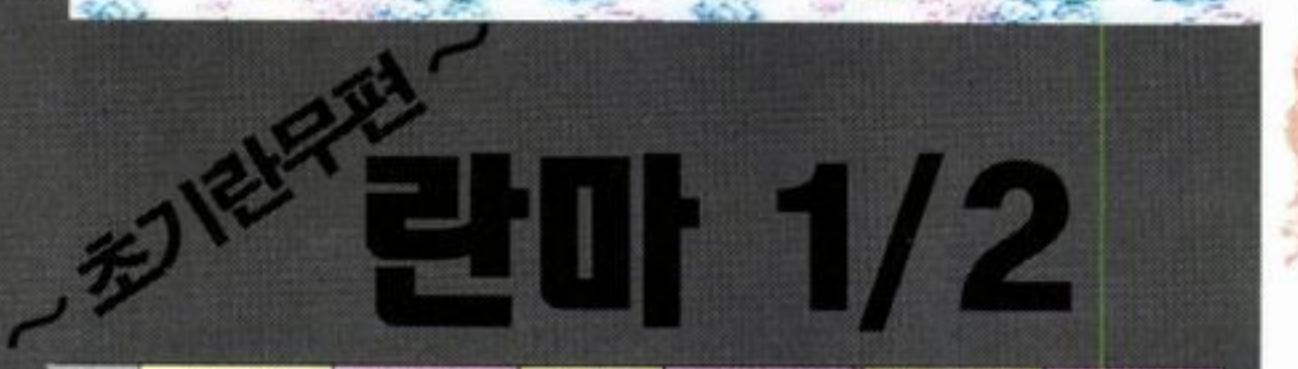
피닉스 신용과 성실의

■ 주소 : 서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 가열 209호
■ 통신판매 전용전화 : (02)719-6420
■ 접수시간 : AM 10 : 00~PM 7 : 30
(첫째·세째 일요일은 휴무)

■ 은행 계좌번호 : 예금주 : 정호영
209-18-05918-1(외환은행)
015-21-0708-571(국민은행)
113-054194-00107(하나은행)
284-006788-03-019(중소기업은행)

확장이전
기념 사은품 증정 5월 15일 한
북부지역 상계동에 대형 게임 SHOP 탄생!!
캘리포니아 A & V.
컴퓨터게임 S/W 백화점
대여/판매/교환 제품 안내
◆IBM PC S/W 주변기기 소모품·각종 게임기 및 게임팩◆
◆최신형 8mm 캠코더 및 관련 제품◆
◆각종 광 디스크 LD·CD·CDG·CDV ◆
◆방대한 일반 비디오 테잎◆
◆각종 학습/어학/스포츠/취미/교양/종교 테잎◆
◆평생 회원제도: 할인·신 팩 교환 우대
◆고가품도 완전 신용으로 대여함
◆중고 게임기·팩 사고 팜
◆각종 S/W 구비 지원 및 상담환영
전철역 : 노원역/상계역 버스 215, 235－1, 15, 20, 20－2, 35, 34, 좌석 731, 720, 1001
도봉역
창동역
10단지
11단지
16단지
15단지
기업은행
한일은행
농협
시내동일로
버스 정류장
수락산
미도파
9단지
제일은행
신한은행
14단지
13단지
노원역
보람 APT
캘리포니아
12단지
상계역
주공 12단지 버스 정류장 앞 고려 프라자 B/D 지하
캘리포니아 A & V. 컴퓨터
게임 S/W 백화점
☎938－0333～4

집중공략

RANMA NIBUNNOICHI らんま 1/2 超技乱舞篇 PUSH START

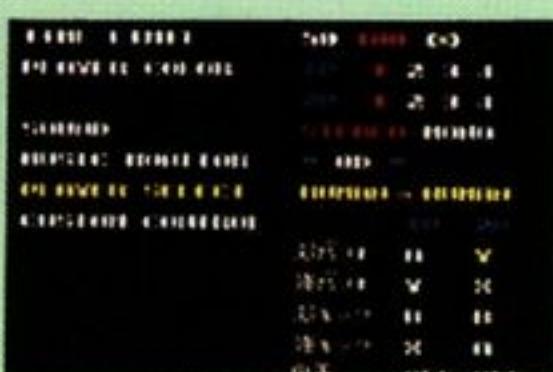
~초기란무편~ 란마 1/2

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/4/28	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	소학관 프로덕션	용량	20M	대상 년령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	컨티뉴 방식	게임 난이도	ABC ⓓEF

기상천외한 스토리

그 어떤 소원이라도 한가지 들어준다는 쟈고우 왕가 전설의 비보(秘寶)인 '황금 고양이'. 알렉산더 대왕을 원정에 승리하게 하고, 나폴레옹을 황제에 오르게 하였다는 이 비보가 12개의 조각으로 나뉘어서 세계 각지에 흩어져 잠자고 있다.

자! 이 비보만 찾는다면! 란마 일행들은 '변신하는 체질을 고치고 싶다', '란마와 데이트를 하고싶다', '멋진 여자를 이곳에…' 등의 여러가지 야망을 가슴에 품고 세계각지로 여행을 떠난다.

컨트롤러의 조작방법을 습득하자!!

자! 컨트롤러의 기본적인 조작방법은 어떨까? 먼저 타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면 모드선택 화면이 나오고, 모드 선택화면에서는 십자 버튼으로 모드를 선택해서 스타트 버튼을 모드를 결정할 수 있다.

옵션화면에서는 플레이 시간이 설정 이외에 자기 기호에 맞추어 버튼을 선택할 수 있다

기합

도발하는 것으로 각 캐릭터마다 고유의 장면이 연출된다

약펀치

연속공격은 가능하나 그 위력은 작다

강펀치

십자버튼과 함께 던지기 등도 할 수 있다

이동

좌, 우로 입력하면 캐릭터는 앞뒤로 이동한다

점프

비스듬이 점프, 수직점프 등은 십자버튼을 원하는 방향으로 올리면 된다

웅크리기

십자버튼을 아래로하면 OK!

방어

상대가 공격하는 방향의 역방향으로 버튼을 누르면 가능

태크매치에서 타치할 때 사용하는 버튼이다

게임 중 일시정지할 때 누른다

약킥

스피드는 빠르지만, 공격이 낮다

강킥

한 방으로 승부를 할 정도의 위력이

게임모드 I 스토리모드

이 모드는 1인 플레이 전용모드로 좋아하는 캐릭터를 선택하여 전설의 비보 '황금 고양이'의 12개의 조각을 모으는 것이 게임의 목적이다. 스토리 모드의 보스인 '허브'는 본래 선택이 불가능하나 모드선택 화면에서 L과 R버튼을 동시에 누르고 스타트 버튼으로 모드를 선택하면 가능하다.

12인의 스토리가 펼쳐진다

2 VS(버져스)모드

컴퓨터 상대의 1인플레이 또는 2인 대전 플레이가 가능한 본격 격투모드. 캐릭터의 색과 공격력 방어력 등의 조절이 가능하다. 대전 스테이지도 12개 중 택일하여 플레이할 수 있다.

공격력, 방어력을 조정가능

3 태그매치 모드

각각 2명의 캐릭터를 선택하여 코너에 몰렸을 때 다른 캐릭터로 교체하여 플레이할 수 있는 모드이다. 체력은 떨어졌다고 해도 쉬고 있는 동안 서서히 회복된다.

2대 2의 정면 승부!!

기초기술 설명

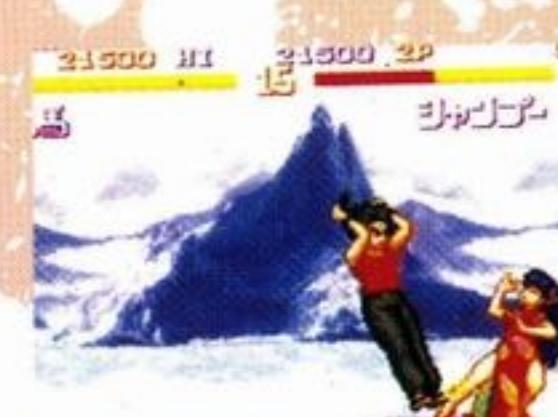
기본기 I

A. 일반기술—공격버튼을 사용하여 공격하는 기술. 그다지 위력은 없지만 속도가 빠르고 다음 기술을 사용하는 데에도 유리하다.

란마의 정권 찌르기

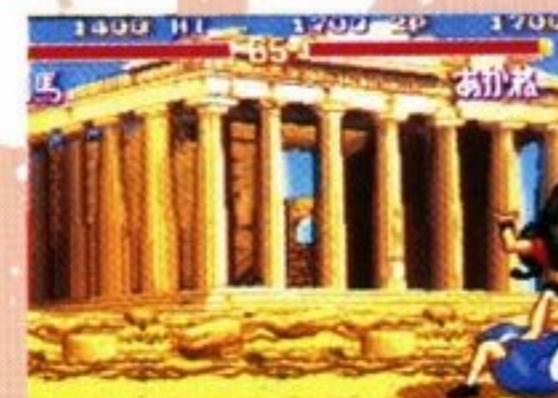
B. 하단기술—앉아 있는 상태에서 공격하는 기술이다. 접근전 시 기본 전술이 된다. 그러나, 점프공격에 당하기 쉽다.

하체의 빈틈을 노리자!

C. 점프기술—공중에서 공격하는 기술로 상대방과 거리가 있을 때 사용하도록 하자. 특히, 상대방이 앉아있다면 방어가 불가능하다.

점프 기술은 서서 막아야 한다

D. 넘기기—상대방에 밀착해서 약펀치로 넘긴다. 던지기의 축소판이라 할 수 있다. 근접전에서 중요한 역할을 한다.

마리꼬의 바톤 스매쉬도 넘기기의 일종이다

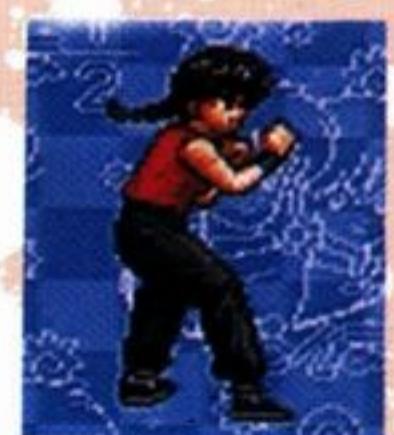
E. 던지기—상대방을 강펀치를 이용하여 던져버리는 기술이다. 상대와의 거리는 캐릭터에 따라 다르다. 아까네의 경우 이 거리가 가장 짧으며 우쿄의 경우 이 거리가 가장 길다.

아카네의 박력넘치는 던지기

F. 필살기—특정한 커맨드를 입력하므로서 사용되어지는 필살기. 각 캐릭터마다 특유의 커맨드를 가지고 있다. 필살기는 상대가 방어하더라도 체력을 깍을 수 있다.

G. 최대(초) 필살기—각 캐릭터마다 한가지씩 가지고 있는 최대 필살기는 기합을 모아서 커맨드로 사용가능하다. 강력한 공격력을 가지며 어떤 종류는 방어가 불가능한 것도 있다.

필살기는 특별한 커맨드가 필요!

캐릭터별 공략 철저연구 I

싸우기 위해 태어난 남자(?)이다. 공격, 방어, 스피드의 밸런스가 좋으며 다양한 기술을 가지고 있다. 특히 최강의 대공기술인 비룡승천파가 위력적이다.

A. 두상급습각—말그대로 적의 머리를 급습하는 기술. 점프 도중 ↓키와 강킥을 동시에 누른다.

접근전일 때는 이 공격이 최고!

B. 전전(前轉) 미사일 킥—적의 전방에서 회전하며 하단으로 파고드는 기술. 강버튼(강펀치+강킥) 또는 약버튼(약펀치+약킥)을 동시에 누른다.

하단의 빈틈을 노린다

C. 감율권(甘栗拳)—일명 아마구리 겐. 펀치버튼 연타로 사용가능하다. 란마 본문에서 나오듯이 뜨거운 불 속의 밤을 꺼내는 기술이라고 한다. 빠른 속도의 펀치가 연타된다.

방어와 공격을 겸하는 필살기술

D. 맹호 고비차(猛虎高飛車)—일종의 장풍이라 할 수 있는데 리치가 매우 짧으므로 일반적인 장풍과는 달리 접근전이나 방어용으로 사용된다. ↓+→+펀치로 사용한다.

장풍치고는 요란하다

E.비룡승천파(飛龍昇天破)—최강의 대공기술이라 할 수 있다. 란마 주위에 회오리바람이 생겨나 주위의 적을 말아 올린다. ↓+←+펀치로 점프 공격해오는 적에게 유효하다. 란마를 잘하기 위해서는 비룡승천파에 익숙해져야 한다.

대공기술의 백미!!

F. 비룡강림탄(飛龍降臨彈)—란마의 최대 필살기이다. 기합을 모은 상태에서↓+↑+강펀치로 사용한다. 비룡승천파로 하늘로 올라가 적의 머리로 내려오며 강력한 데미지를 입힌다.

황당한 초필살기

란마(여)

스피드는 란마(남)을 능가하며 강력하고 유용한 엘보기술을 가지고 있다. 기술의 종류도 다양하며 밸런스와 스피드가 좋은 우수한 캐릭터이다.

A. 롤링 엘보—강버튼을 동시에 눌러서 사용한다. 란마(남)의 미사일 킥과 비슷하지만 스피드가 빠르므로 훨씬 유용하다. 란마(여)의 핵심을 이루는 기술이다.

란마(여)의 주무기

적의 빈틈을 노린다

B. 백브로—떨어진 상태에서 약버튼을 동시에 누르면 백브로를 사용한다. 적과의 거리가 가깝다면 백엘보가 사용되어 진다. 역시 유용한 기술들이다.

C. 감율권(甘栗拳)—펀치를 연타하여 사용한다. 란마 본문에서 나오듯이 뜨거운 불속의 밤을 꺼내는 기술이라고 한다. 빠른속도의 펀치가 연타된다.

란마(남)보다 쉽게 사용할 수 있다

D. 맹호고비차(猛虎高飛車)—일종의 장풍이라 할 수 있는데……리치가 매우 짧으므로 일반적인 장풍과는 달리 접근전이나 방어용으로 사용된다. 란마(남)과는 달리 ←축적+ →+펀치로 사용한다. 축적기술인 만큼 란마(남)보다 사용이 어렵다.

이렇게 먼곳에서는 소용없다

E. 비룡승천파(飛龍昇天破)—최강의 대공기술이라 할수 있다. 란마 주위에 회오리바람이 생겨나 주위의 적을 말아 올린다. 란마(남)보다 위력은 약하지만 범위가 넓다. 사용방법은 ↓축적+↑+킥 이다.

이런 기술을 쓰고 란마는 어떻게 멀쩡할까?

F. 비룡강림탄(飛龍降臨彈)—란마의 최대 필살기이다. 기합을 모은 상태에서←+↓+→강펀치로 사용한다. 비룡승천파로 하늘로 올라가 적의 머리로 내려오며 강력한 데미지를 입힌다.

비룡승천파로 생각했다간 이런 꼴이된다

③ 료가

방향음치, P짱(돼지) 상태의 비운을 가진 란마의 호적수. 스피드는 그다지 빠르지 않지만 다양한 종류의 기술을 많이 가지고 있다. 공격력도 최상급으로 슬라이딩이나 폭쇄점혈 등 강력한 기술을 가지고 있다.

A. 슬라이딩—강버튼을 동시에 눌러서 사용한다. 상대방이 서 있다면 방어할 수 없으며 빠른 스피드로 기습이 가능하다.

기습기술

B. 점프 이단박치기—상당한 거리를 점프하여 박치기 공격을 한다. 2단공격이 가능하며 1단이 성공하면 2단은 반드시 성공한다. 약버튼을 동시에 누른다.

료가의 무식성을 드러내보이는 기술

C. 사자 포효탄—란마의 맹호 고비차와 비슷한 기술이다. 사용법은 ↓+→+펀치이다.

란마의 것보다 강해보인다

D. 폭쇄점혈－↓＋←＋펀치의 커맨드로 사용하는 료가의 필살기술. 2단공격이 가능하므로 성공한다면 상당한 데미지를 준다.

이런 땅파는 기술로…

E. 사자포효탄 완성형－료가의 초필살기이다. 2단공격이 가능한데 2단 때에는 넓은 범위를 커버하는 공격으로 성공률이 높다.

엄청난 공격력의 초필살기

④ 아카네

책가방과 나무망치. 두가지 무기로 무장한 천도 아까네이다. 대쉬 계열의 공격을 주로 사용하며 파워형의 캐릭터이다. 그러나 기술 후의 딜레이 공백이 생기므로 주의하지 않으면 안된다.

A. 츠가미 어퍼－접근 시 강버튼을 동시에 누른다. 이 기술은 상대의 방어가 어려우므로 상당히 유용한 기술이다.

기습기술로 사용하자！！

B. 가방대차륜－펀치연타. 가방을 회전하며 휘두른다. 약펀치와 강펀치의 위력이 동일하다.

공격과 방어를 겸한 필살기이다

C. 나무망치 대쉬－←축적＋→으로 거대한 나무망치로 대쉬 공격한다. 특히 상대가 기를모으고 있을 때 엄청난 데미지를 가할 수 있다.

아카네의 포악성이 드러나는 기술

D. 맹상격추(猛翔擊墜)－점프해오는 상대를 공격하는 최고의 대공기술. 축적↓＋↑로 사용한다.

의외로 유용하게 사용된다

E. 대쉬돌격－기합상태에서 →→를 연타한 후 강펀치를 누른다. 양손으로 상대를 밀쳐서 강력한 데미지를 입힌다. 빠른 스피드로 대쉬하므로 피하기 어려운 기술이다.

일발역전의 초기술！

⑤ 마리코

바톤을 사용한 기술이 주류를 이루는 캐릭터이다. 공중전 위주의 빠른 캐릭터로 따위에서는 슬라이딩 등의 기술도 사용이 가능하다.

A. 배틀 점프킥－약버튼 또는 강버튼을 동시에 누른다. 타이밍을 잘 맞추면 강력한 공격이 가능하다.

각선미 공격？！

B. 바톤 커터－바톤을 던지는 원거리 기술로 상당히 유용하게 사용된다. 특히 기를 모으는 상대를 견제하는 수단으로 적절하다. 사용법은 ↓→＋ 펀치

상상외로 리치가 길어서 유용하게 사용된다

C. 플라잉 바톤 커터－점프 중에 ↓＋←펀치이다. 상승 중에 사용하는 것이 중요하며 마리코의 메인 기술로 활용가능하다.

공중에서 던지지만 위력은 비슷

D. 덤블링 킥－↓＋←＋킥을 입력하여 사용한다. 타이밍과 거리를 잘맞추면 3단공격도 가능하다.

E. 비천 폰폰우니 봄버－기합상태서 →＋↓＋←＋강 펀치를 입력한다. 플라잉 바톤 커터와 코스는 같지만 강력한 위력의 공격을 가하게 된다.

마리코의 초필살기！

⑥ 팬더

란마의 아버지 겐마의 변신체이다. 무거운 몸무게를 이용한 깔아누르는 형태의 공격패턴을 사용한다. 방어력도 상당히 강하다

A. 무차별 떨어지기－점프 중 ↓와 함께 강킥을 누른다. 커다란 몸으로 적을 깔아 뭉게는 공격 패턴이다.

이런 무식한 기술이…

B. 웅묘맹분격(熊猫猛奔擊)－커다란 몸을 이용해서 적에게 돌진해가는 기술이다. 축적←+→+킥으로 사용한다. 빠른 스피드의 공격으로 기습에 유용하다.

무차별 격투의 대가다운 기술

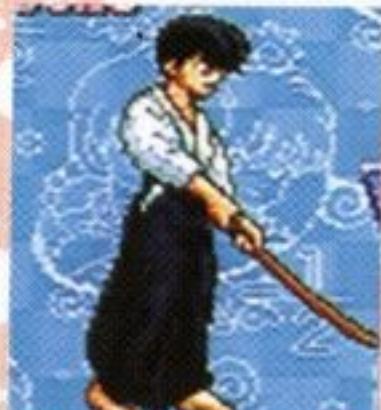
C. 웅묘뇌천기－팬더가 점프하여 상대의 머리로 돌격하는 기술이다. 2단 공격이 가능하며 ↓축적+↑+펀치로 사용한다.

팬더의 기습기술

D. 팬더 지옥돌리기－기합상태서 →→+강펀치이다. 엄청난 위력의 최대 필살기로 한번에 전세를 뒤엎는 강력한 공격이다.

엄청난 필살기술! ! 지옥으로 직행이다

⑦ 구노

란마(남)을 증오하고 란마(여)를 좋아하는 사나이. 목도를 사용하므로 리치가 긴 공격이 가능하다. 호쾌하고 강력한 필살기를 사용한다. 구노는 접근전에 불리하므로 적과는 어느 정도의 거리를 유지하도록 하자.

A. 고공참－목도로 충격파를 발생시켜 공격하는 필살기이다. 충격파의 발사속도가 상당히 빠르므로 강력한 견제수단이 된다. ↓+→+펀치로 사용하는데 약펀치와 강펀치에 따라 차이가 많다.

근접기술로 유용! !

B. 천지뢰명참－대공기술로 적절한 이 기술은 2연타가 가능하다. 그러나 다른 기술과의 연계가 어렵기 때문에 단독기술로 사용하는 것이 좋다.

C. 대회전 파마서고살－기합상태서 →+↓+←+강펀치를 누른다. 목도를 7번 휘두르며 공격한다.

무차별 격투류…

2단 공격째가 진짜 위력적이다.

⑧ 코다치

화려한 액션, 비열한 공격. 리본과 클럽을 구사하며 싸우는 코다치. 접근전 보다도 원거리 공격이 유리하다.

A. 언더클럽스로－클럽을 언더스로로 던지는 기술이다. 사용법은 ←+→+약펀치. 원거리 공격으로 유효하다.

포물선을 그리며 발사된다

B. 리본발 묶기－←+→+킥으로 사용한다. 강킥의 경우에는 전 캐릭터 중에서 최대의 리치를 자랑한다.

이런 비겁한…

C. 꽃다발 공격－꽃다발에 약을 풀어서 상대에 데미지를 가한다. 꽃다발을 발사하는 동안에는 완벽한 무적이다.

↓으로 저축 후 ↑하며 강펀치! !

D. 흑장미 공격－기합상태에서 →+↓+←+강펀치로 사용한다. 흑장미를 산화시켜 공격하는 이 기술은 사용하는 동안 좌우로 이동하는 것이 가능하다. 공중으로 접근하는 적도 리본으로 완벽한 가드가 가능하다.

화려한 액션을 몸으로 보여준다

⑨ 우코

철판구이 집의 아가씨. 대소 두종류의 철판 구이판으로 여러가지 기술을 구사한다.

A. 풍차돌리기－강버튼을 동시에 누른다. 큰 철판구이판을 풍차처럼 돌리며 2단공격이 가능하다.

우쿄의 성우는 "쓰루 히로미"양 이라고 한다

B. 메리켄고 폭탄—공격력은 0이지만 일정시간 상대를 공격불가 상태에 빠뜨린다. 약버튼 연타

"쓰루 히로미"양은 오렌지 로드의 마도까역으로 출연했다

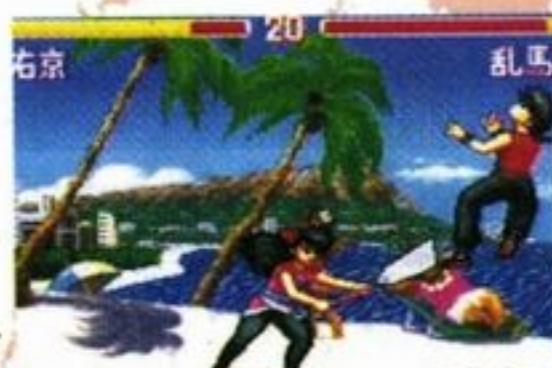
C. 구이판 던지기—↓+→+펀치로 사용한다. 원거리 공격이 가능한 장풍형 필살기로 견제수단으로 적절하다.

그래서 아저씨는 우쿄로만 플레이한다고 한다 (웬 쓸데없는 소리!)

매력적인 목소리로 혼다아저씨도 좋아하는데…

D. 철판구이 질풍노도—기합상태에서 →→+강펀치. 총 15회의 강력한 연속공격이 이어진다.

(10) 히나코

어른과 아이. 두가지 모습으로 변신한다. 어른과 아이일 때 기술이 미묘하게 다르다.

A. 팔보오십엔살—↓+→+강펀치. 리치는 짧지만 기술의 파워와 나가는 시간은 길다. 그러나 반격받을 위험이 크므로 주의해야 한다.

50엔짜리 동전을 사용하는 기술!

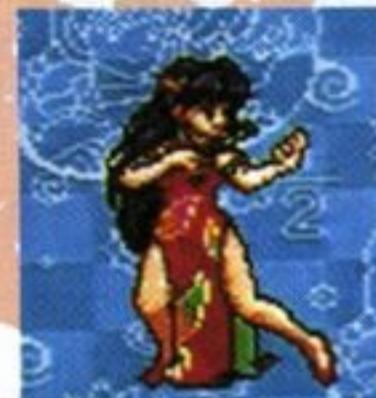
B. 스리센가에시—↓+→+강킥. 장풍형의 기술로 다른기술과 연속사용이 용이하다. 강력한 견제수단으로 사용된다.

변신 후에야 사용가능한 기술이다

C. 스리센바이 가에시—기합상태에서 ↓+←+강펀치로 사용한다. 스리센가에시의 발전형으로 강력한 공격력을 가진다.

엄청난 장풍이군!

(11) 샴푸

전 캐릭터 중 가장 빠른 스피드를 자랑한다. 상당히 강력한 캐릭터로 응용가능성이 무궁무진하다 할 수 있다.

A. 낙봉파—↓+→+펀치로 사용한다. 이 기술은 쉽게말해 공중던지기로 상당한 파워를 가진 기술이다. 약/강기술의 구분은 없으며 던지는 높이에 상관없이 공격력은 일정하다.

샴프의 기술은 춘리와 비슷하다

B. 천상각—←+↓+→+킥으로 사용하는 이 기술은 상대방을 차올리는 패턴의 공격이다. 기술 전후에 딜레이가 있으므로 기습에 주의하자.

대공기술로 유용하다

C. 낙룡격—기합상태에서 ↓+↑+강펀치를 이용한다. 샴푸의 특기인 2단 점프와 더불어 사용하면 강력한 공격이 가능하다. 그러나 최대 필살기로는 위력이 약한 것이 흠이다.

화려한 초필살기

(12) 무스

무기를 몸의 일부로 삼아 다채로운 패턴의 공격을 해오는 캐릭터이다.

A. 단도던지기—↓+→+펀치로 사용한다. 적의 기합을 견제하는데 유용하게 사용된다.

원거리 견제기술!!

B. 비기 응조권—점프 중 ↓+↑+킥. 신발에 숨겨진 발톱을 이용하여 강력하게 내려찍는다.

의외로 화려한 기술!!

C. 비기 계란 폭탄권—기합상태에서 →+↓+←+강펀치. 이 기술의 특징은 상대뒤에서 폭발을 먼저 일으킨 후 상대를 쫓아서 폭발이 일어난다는 점이다.

이상한 무기만 사용하는 무스!

쿠니오들의 만가

슈퍼컴보이							
	현 지 발매일	94/4/29	장르	액션	화면외국어 난이도	일본어 하
	제작사	테크노스 저 팬	용량	16M	대 상 년 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	9,800엔	기타	백 업 카트리지	게 임 난이도	ABC ⒹEF

패밀리 시대부터 쿠니오는 우리들을 즐겁게 해주었다. 쿠니오라는 잘생기고, 만능 소년, 아니 이제는 청년이 되었나… 아무튼 그 청년을 이용해 테크노스 저팬의 쿠니오 시리즈의 하나! 최근 쿠니오의 오뎅이라는 게임과 함께 폭발적인 인기를 누리고 있는 게임을 챔프에서 철저히 공략하였다.

쿠니오의 파란만장한 이야기는 이렇게 시작된다

쓸쓸하게 비내리는 밤. 귀로(歸路)를 재촉하는 아버지와 딸이 있었다.
두 사람이 횡단보도를 건너려고 할 때 어둠 속에서 나타난 한 대의 오토바이…
돌연 그 오토바이는 아버지와 딸을 덮쳤다.
허공에 나부끼는 우산… 땅에 떨어지는 아버지… 무슨 일이 일어났는지
이해할 수 없어 그저 멍한 소녀! 그 눈동자가 본 것은 범인의 얼굴이었다.
그 범인은 쿠니오와 그의 친구 리키!!
쿠니오와 리키는 체포되어 소년원으로 보내졌다.
"농담하지 마! 잘못 체포해서 소년원으로 가라니…
우리들이 꼭 진범을 찾아 내고 말겠어!" 이렇게 결심한 두 사람의
무죄를 증명하기 위한 싸움이 시작되었다.
어설픈 싸움은 절대로 통하지 않는다.
이번의 싸움은 정말로 위험하다!!

등장 캐릭터 소개

쿠니오: 열혈고교 2학년. 언제나 하얀 옷을 걸치고 있다. 눈초리가 불량스럽지만 약한 자를 괴롭히는 것을 싫어하는 아주 우아한 남자! 가슴 뜨겁고 화끈한 남자!

리키: 화원고교의 반장. 마하 펀치의 리키로 모든 이에게 두려움을 안겨주는 존재! 쿠니오와는 라이벌이지만 끊을 수 없는 인연이 계속되는 사이. 언제부터인지는 몰라도 쿠니오와는 아주 절친한 친구가 됐다.

미사꼬: 쿠니오와 같은 열혈고교의 학생이자 쿠니오의 연인이다.
강한 남자에게 관심을 갖는 이상한 아가씨! 하지만 열혈고교 내에서 1, 2위를 다투는 굉장한 미인이다.

코오꼬: 리키와 같은 화원고교의 학생이자 리키의 연인. 리키만을 좋아하는 순진한(?) 아가씨. 댕기 머리를 하고 있으며 마하 킥이 특기이다.

컨트롤러 조작법 1

방향키	캐릭터 이동
A 버튼	발차기
B 버튼	점프
X 버튼	백 어택
Y 버튼	펀치

컨트롤러 조작법 2

좌우펀치	Y버튼을 누른다
중단 킥	A버튼을 누른다
점프 킥	점프 중에 A버튼
뒤 차기	X버튼을 누른다
스톤핀그	방향키를 아래로하고 A버튼
가 드	L, R버튼을 누른다
어 퍼 컷	펀치로 적을 계속 연타
드 롭 킥	킥으로 적을 계속 연타
니 드 롭	점프중에 방향키를 아래로하고 공격버튼

★쿠니오와 리키만 이 조작이 가능하다 !

컨트롤러 조작법 3

멱 살 잡 기	적에게 다가가서 Y버튼
멱살잡고 때리기	멱살잡고 Y버튼
멱살잡고 무릎치기	멱살잡고 A버튼
던 지 기	적을 잡은 상태에서 방향키를 반대로 하며 공격버튼
앉아서 때리기	방향키를 밑으로하고 Y버튼

컨트롤러 조작법 4〈특수기술〉

L버튼=L, R	쿠 니 오	리 키	미 사 꼬	코 오 꼬
L버튼+A버튼	선풍각	마하펀치	선풍각	마하킥
L버튼+B버튼	무릎차기	무릎차기	무릎차기	무릎차기
L버튼+X버튼	뒤때리기	뒤차기	뒤차기	회전쵸프
L버튼+Y버튼	회전쵸프	스크류어퍼	회전어택	스크류빈터

게임으로 들어가자 !

게임 스타트를 하면 4개의 메뉴화면이 나타난다. 캡션에서 보이는 것처럼 첫번째는 일인(一人) 스타트, 두번째는 이인(二人) 스타트, 세번째는 일인 패스워드, 네번째는 2인 패스워드이다. 게임도중에 스타트 버튼을 누르면 오른쪽 하단에 패스워드 네자리가 나타난다.

교도소 전용 버스(?)를 타고 교도소에 도착한 쿠니오와 리키는 교도소 안으로 들어가서 교도소의 고문인 다카야마에게 잔소리를 듣게된다. 하지만 그 말을 곱게 들을 쿠니오와 리키가 아니다. 쿠니오와 리키는 218호로 들어간다. 과연 그곳에는…

게임 스타트 모드가 4개 !

다카야마 교도관의 훈계를 듣는 쿠니오와 리키. 학생이 아닌 것같은데…

218호안에는 방장인 코우지와 그의 부하 2명이 있다. 여기서 쿠니오와 싸움이 붙는데 이들을 이겨야만 교도소를 탈출할 수 있다.

이들을 이기고 감방에서 기다리면 쿠니오의 친구인 히로시가 면회를 온다. 히로시는 이들을 탈출시킬 방법을 알리고 교도소의 옥상에서 만나기로 약속한다. 과연 잘 될지 의문이다. 그런데 히로시는 진범이 누구인지 알고 있는듯… 히로시와 대화를 마친 쿠니오는 방으로 돌아가 코우지 일당에게 계획을 말하고 그 계획을 실천하기로 한다.

쿠니오의 어퍼를 맞고 날아가는 코우지

히로시와 대화를 하는 쿠니오

코우지의 도움으로 감방을 빠져나가는 쿠니오와 리키

다이키와 멋진 싸움을 하지만 다이키는 쿠니오의 상대가 될 수 없다

쿠니오와 리키는 두번에 걸친 교도관들의 추적을 따돌리고 쿠니오가 다니는 열혈고교로 들어간다. 학교 안에는 예전부터 쿠니오를 노리고 있던 나쁜 놈들이 기다리고 있다. 1, 2층에서 불량학생들과 싸우고 3층에서 쿠니오의 옷을 입은 다이키가 그들을 기다리고 있다. 다이키 이놈이 과연 이번 일을 꾸민 것일까?

리키가 다니는 화원고교의 멋진(?)전경

특수기 중의 하나인 선풍각으로 적을 날려버린다

학교를 빠져나온 쿠니오는 그의 연인 미사꼬를 만나 동행하게 된다. 그들은 리키의 학교인 화원 고교로 향하는데 교도관 다카야마에게 들켜버리고 만다. 하지만 그의 친구인 마모루의 도움을 받아 리키의 학교에 도착하게 되지만 으

악! 이게 학교인가? 화원고교에서 벌어지는 싸움부터는 특수기를 사용할 수 있다. 이 학교의 옥상으로 올라가면 리키의 여자친구인 쿄오꼬가 있다.
자! 쿄오꼬를 만나러 가자.

여자친구인 쿄오꼬를 만난 리키. 옥상에서 쿄오꼬를 잡고있던 류우타와 한판 싸움이 벌어진다

1층의 끝에서부터 건물이 무너지기 시작하는데 바닥이 가라앉을 때 타이밍을 맞춰 점프를 해야한다

으악! 학교 건물이 무너지기 시작한다. 빨리 싸움을 끝내자

류우타의 특기인 회전 주먹을 조심하라

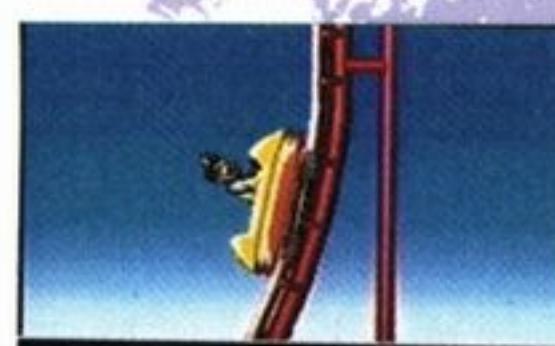
류우타를 공격하면 도망가다 잡히는데, 이때 쿄우꼬가 공격하면 그냥 넉아웃이 된다. 이제 와서 빌면 뭐하나? 어차피 맞는데… 드디어 4명의 멤버가 모두 모였다. 이제 본격적으로 진범을 찾아나서자.
회원고교에서 나온 쿠니오 일행은 놀이 동산으로 향한다. 그런데 놀이 동산에 뭔가 단서가 잡힐지 의문이다. 놀이 동산으로 가는 길목의 적들은 쿠니오의 몫!

에잇! 받아라! 쿠니오 선풍각!

놀이동산에 도착한 쿠니오 일행은 누군가를 만나게 되는데 그 사나이는 쿠니오와 캔이라는 자를 구별못하는 것같다. 과연 캔이 누굴까? 하여튼 놀이동산에 있는 적들을 물리치고 보자. 처음에는 회전차에 있는 적들을 물리치고 두번째는 청룡열차, 세번째는 카레이스에 있는 적을 물리쳐야한다. 회전차에서는 적들을 전부 물리치고 안내방송이 나오면 밖으로 나갈 수 있다.

회전차 지붕에서 벌어지는 혈투

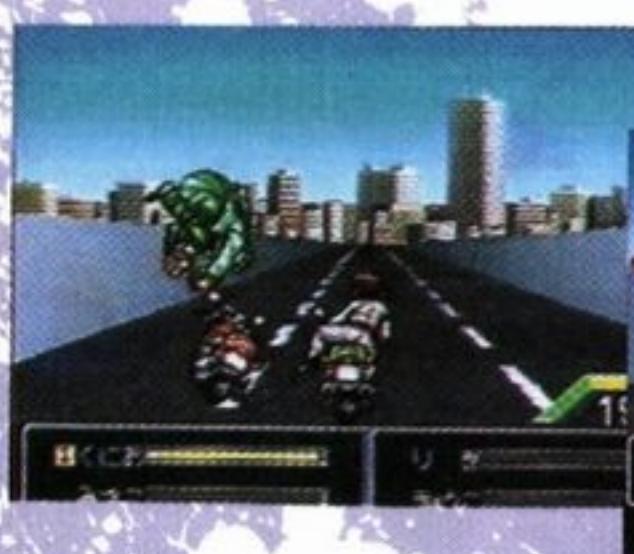
놀이동산의 보스인 신지. 신지는 의 달인이다. 리키의 마하펀치로 상대해

회전차에서 적을 떨어뜨리고 싸우는 것이 좋다

제트 코스터에 있는 적들은 상대하기가 쉽다. 하지만 제트 코스터를 탈 때는 굉장히 무섭다는 것을 알아야 한다. 으악! 이런 제트 코스터가 어디 있어?

신지의 돌려차기도 굉장하군! 무조건 방어해야 한다

신지의 선풍각은 대단한 위력을 가지고 있다

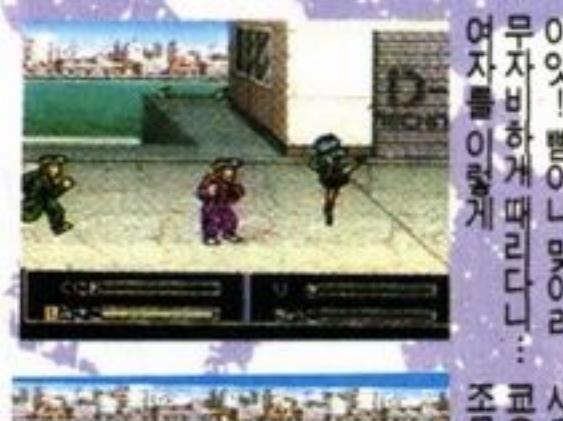
리키의 특기중 하나인 스크류 어퍼!

신지가 싸움에 패하면 비겁하게 오토바이를 타고 도망간다. 빨리 쫓아가야 할텐데… 앗! 류우사가 누구지? 쿠니오 일행에게 오토바이를 빌려주고? 하여튼 빨리 신지를 따라가자. 오토바이의 속력을 내는 것은 B버튼, 감속은 Y버튼이다. 공격할 때는 L, R버튼을 사용하자.

급 커브길에서는 항상 감속을 하자

오토바이를 타고 도착한 곳은 강변의 창고 앞. 이곳에는 못생기고 바보같은 녀석들이 싸움 중에 머리를 만지는 등 여유를 부리지만 사실 아무것도 아니다. 괜히 기죽지 말자.

아쭈! 싸움 중에 머리를 만져?

신지와 닮은 이 녀석들은 돌려차기에 능숙하다

여자를 이렇게 무자비하게 때리다니… 이얏! 빵이나 맞아라

죠무라기들은 쿄오꼬나 미사코를 사용해서 싸워라

적들을 물리치고 D-1 테크노스라고 써진 창고로 들어가라

창고 안의 적들에게 쿄오꼬의 멋진 마하 킥을 선물하자

창고의 끝 지하에 도착하면 신지가 그곳에 있다. 신지는 체력을 회복한 상태라서 조금 전보다 더욱더 세졌다. 하지만 공간이 좁으므로 캐릭터들을 잘 활용하라. 이곳에서는 쿠니오가 가장 적합한 캐릭터이다.

신지의 선풍각은 언제나 무섭군

신지와 함께있는 녀석부터 해치우자

신지를 이기면 신지는 캔이라는 말해준다

지하창고에서 강변으로 나오면 그곳에는 다카야마 교도관과 마모루가 있다. 이곳에서 다카야마는 캔이라는 자에 대해 이야기해 준다. 신지들의 배우는 바로 캔이라는 자고 오토바이로 사람을 친 것은 쿠니오가 아닌 바로 캔이라는 자였다. 이야호! 드디어 누명이 풀렸구나. 하지만 증거야 있어야 하므로 캔을 잡으러 떠나자.

쿠니오들에게 사실을 설명하는 도관

이제 범인을 알게된 쿠니오들은 범인인 캔을 잡으러 다시 먼길을 떠난다. 물론 오토바이를 타고… 하지만 이번 길은 매우 위험하니 조심하자.

급 커브가 연달아 두번이나 나오고 적들의 출현도 잦아졌다

오토바이를 타고 도착한 곳은 유흥가! 이곳에 난데없이 덩치가 큰 남자인 죠와 허약한 몸매를 가진 리사가 나타났다. 누군지는 모르지만 우선 싸우고 보자.

무조건 가드하고 있어야한다

아니 화면에 나오는 저 여자는 누구지? 어디서 많이 본듯한 얼굴야! 베베

리사는 킨지라는 사람을 부르면서 클럽 안으로 뛰어들어간다

화려한 디스코 클럽에 나타난 킨지라는 이름의 사나이. 인상이 상당히 무섭게 느껴진다. 킨지는 리사의 애인으로 상당한 파워를 가지고 있는 의문의 사나이다.

이 킨지란 사나이도 캔의 부하인가? 이 녀석을 이기기는 약간 힘이 들것 같다.

커다란 몸에서 뿜어나오는 파워를 이기지 못하고 날아가는 쿠니오

먼저 귀찮은 리사를 없애자

킨지는 리키의 마하펀치로 상대하는 것이 좋을 듯…

에너지가 거의 떨어졌을 때에는 날아차기로 승부를 낸다

빠찡고 클럽의 조직 폭력배인 빠박이와 뻰질이(?)

킨지가 싸움에 지고 남긴 말은 빠징고 클럽에 제2의 용사(?)가 있다고 한다.

과연 누굴까? 빨리 가보도

무시하게 사람을 칼로 찌른다

록 하자. 빠찡고 클럽의 앞에서 대기(?)중인 우리의 빠박. 아니 생긴 것 만큼 논다더니 칼로 사람을 찔러? 이 녀석들의 칼에 맞지않게 조심하고 이 녀석들을 물리치면 빠찡고 클럽으로 들어갈 수 있다.

으아악, 드디어 나타난 제 2의 전사는 바로 여자다. 그런데 어떻게 된게 이건 남자보다 더하다. 이 여자의 이름은 미스즈! 몸통 치기가 주특기이다. 날아차기 이외에 공격은 되도록이면 피하는 것이 좋다.

태평스럽게 앉아서 빠찡고를 즐기고 있는 미스즈. 야! 의자 부서진다

미스즈의 엄청난 몸통공격

날아차기로 정확하게 타격을 입혀야만 한다

미스즈를 이기게 되면 미스즈는 조용히 물러나고 건물내부로 들어가는 문이 열린다. 건물 내부로 들어가면 캔이라는 녀석이 있는데 쿠니오와 똑같이 생겼다.

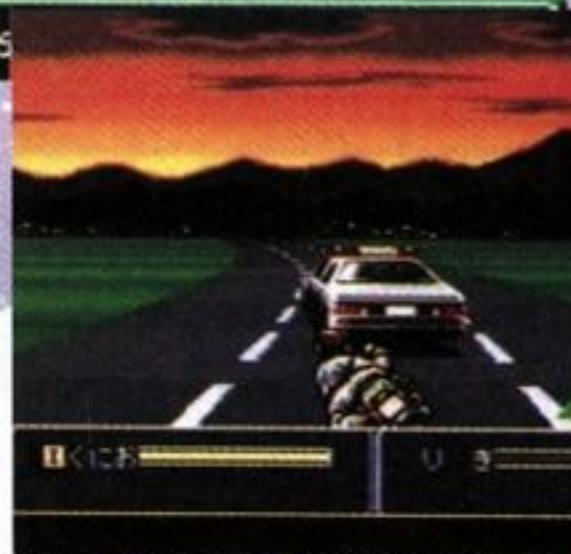
이 녀석이 바로 범인이다. 그런데 캔의 옆에 있는 자는 누구지?

그는 바로 캔의 배후세력인 사부라는 암흑가의 황제이다. 그는 안 주머니에서 불시에 총을 꺼내 미사꼬와 쿄오꼬를 쏜다. 총에 맞은 두명의 여인… 슬픈 음악이 흐르고 쿠니오와 리키는 복수심이 불타오르기 시작한다. 사랑하는 사람을 잃

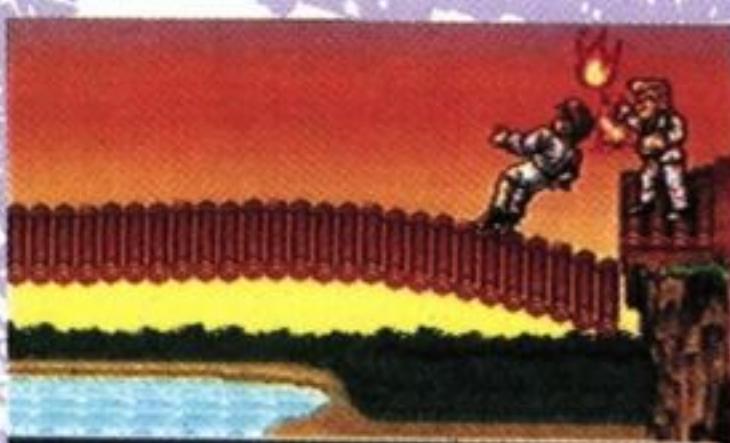
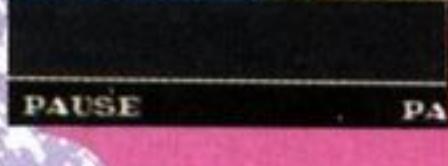
사부와 캔의 모습

은 복수심이… 쿠니오와 리키는 밖으로 나와 다카야마 교도관과 함께 죽은 미사꼬, 쿄오꼬를 데리고 병원으로 가고 다시 미사꼬, 쿄오꼬의 원수를 갚으러 사부를 뒤쫓는다.

사랑하는 여인을 잃은 사나이의 슬픈 모습

사부는 두 여인을 총으로 쏘고…

경찰차를 따라가는 쿠니오. 쿠니오는 이제 어디로…

다카야마는 쿠니오와 리키를 사부가 도망간 곳으로 안내해 주고 돌아간다. 쿠니오는 사부를 잡으러 밧줄 다리에서도 온 힘을 다해 싸우고… 드디어 원수의 부하, 이 일의 진범인 캔이 눈앞에 있다. 하지만 캔은 비열하게 다리를 없애고 만다. 쿠니오와 리키는 절벽 밑으로 떨어져 어디론가 흘러간다. 그런데 쿠니오와 리키가 다다른 곳은 어느 외딴 섬. 그런데 이 섬은 첨단 과학으로 만들어진 사부의 본거지이다. 미사꼬의 원수 사부! 조금만 기다려라 이 쿠니오가 간다.

섬 내부에 있는 건물로 들어가 사부를 드디어 만났다. 하지만 사부의 함정에 빠진 쿠니오들은 지하에서 또다른 적과 싸워 이겨야만 다시 사부를 만날 수 있다.

다리를 간신히 건너 캔을 만난 쿠니오들은 캔의 악은 수에 빠져 절벽 밑으로 떨어진다

해지는 저녁노을을 배경으로 하고 애인의 원수를 갚으러 가는 멋진 두 사나이 쿠니오와 리키!

사부의 함정으로 빠지는 쿠니오와 리키 밑으로 갑자기 떨어지므로 조심하라

지하에서 올라온 쿠니오들은 여자들과 한판 승부를 벌인다

드디어 내실로 들어간 쿠니오와 리키는 또다시 미스즈를 만난다. 미스즈는 더욱 파워업된 상태에서 공격하지만 조금전과 같은 방법으로 싸움을 하면 반드시 이긴다. 미스즈를 이기고 방으로 들어가면 방이 불에 타고 있는데도 사부는 이들을 기다리고 있다. 으으…사부, 우리가 왔다. 결판을 내자. 넌 내손에 죽는다! 쿠니오 미사꼬와 쿄오꼬의 원수를 갚아라!!

사부의 총을 피하는 방법은 한가지. 총알이 날아올 때 가드를 해서 몸을 낮추는 것이다

사부를 이기게 되면 사부의 본거지였던 섬은 완전히 불타 없어지고 그들의 사랑도 연기처럼 없어지게 될 것이다. 하지만 쿠니오와 리키의 마음 속에는 언제까지나 미사꼬와 쿄요꼬가 있을 것이다. 언제까지나…

정말정말 너무나 완벽하다. 이제까지의 액션게임을 보면 그저 때리고 죽이고 너무 폭력적으로만 표현해 왔는데 이 게임은 롤플레잉 못지않게 스토리가 완벽하고 너무 아름답다.

게임을 마치고

게임의 완성도는 약간 떨어지지만 직접 해보지 못한 사람은 이 새로운 형태의 액션 게임의 맛을 모를 것이다. 이 세상에서 액션을 가장 사랑하는 나로서는 슈퍼컴보이 유저들에게 이 아름다운 게임을 꼭 한번 해보기를 권장하는 바이다. 그럼 이 게임을 재미있게 한번 해보도록 하세요!!

류와 켄에게는 엄청난 과거가 있었다!

스트리트 화이터 시리즈의 두 영웅! 류와 켄! 그러나 류와 켄의 관계에 대해서는 무수한 소문이 자자하지만, 실은 그들에게 놀랄만한 과거가 있었다. 과연 어떤 과거일까?

사실은 일본에서 류와 켄을 주제로 만화 영화가 만들어진다. 영원불멸의 두 격투가들의 일생을 그린 만화 영화의 내용을 챔프에서 먼저 공개한다.

류와 켄! 그들은 라이벌이기 전에 친구였다!

류와 켄은 어려서부터 같은 스승 밑에서 무술을 배우는 친구였다. 둘은 한 사람의 뛰어난 격투가가 되기 위해 수행의 나날을 보내고 있었다. 뜨거운 태양이 작열하고 있는 어느 날! 차분하지 못하고 거친 성격의 켄과 차분하지만 자신의 성격을 밖으로 나타내지 못하는 류가 견습대전을 하고 있었다.

연습경기라고는 하지만 무서운 켄의 공격 앞에 류는 단지 방어만 하고 있었다. 왠지 불길한 예감을 느낀 켄은 류의 눈 빛이 빛남을 알았다. 이 때 사부의 눈도 빛났다. 그리고 그들은 알았다. 류의 주먹이 앞에 있는 켄을 노리고 있는 것이 아니라는 것을… 무엇인가 그는 저편에 있는 것을 보고있다는 것을…

… 그리고 시간은 흘러 스승도 돌아가셨다. 그러나 시간이 흐른다고 해서 그들은 우정이 식는 것은 아니었다. 그들은 스승에 대해서 감사의 느끼고 각자의 길을 떠났다. 언제가 둘의 뜨거운 재회를 믿으면서 그리고 그 때 진정 격투가로서 뜨거운 한 판을 벌이기 위해서…

쥬라기 공원

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/2/10	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	오션	용량	16M	대상 년령	중학생 이상
	현지 발매가	57달러	기타	마우스 대응	게임 난이도	AB© DEF

스필버그 영화로 전세계에 공룡 붐을 일으켰던 쥬라기 공원. "아 ! 그럴 수도 있겠구나 ! " 하는 상상을 불러일으켜 전세계를 공포의 도가니 속으로 몰아 넣었던 쥬라기 공원의 슈퍼컴보이용 게임 을 소개하겠다.

일본에서 보다 미국에서 먼저 등장한 이 게임 ! 일본판으로는 6월 24일, 쟈레코사에서 발매한다. 챔프에서는 미국판 쥬라기 공원을 입수, 일본판보다 먼저 공개한다. 언제나 최고의 게임만을 엄선, 여러분에게 알려드리는 이혼다 아저씨의 또 하나의 선물 ! 슈퍼컴보이 쥬라기 공원을 만끽하시라 !

게임의 특징을 체크한다 !

쥬라기 공원은 수퍼 알라딘 보이용과 IBM－PC용이 있다. 두 게임은 자체의 특성이 다르다. 전자는 옆에서 본'사이드뷰'방식으로 플레이어의 조작력이 매우 중요한데 비해서 후자는 위에서 본 '탑 뷰 방식'과 '3D 던전' 방식으로 조작력 보다는 여러가지 문제를 해결하는 타입이다. 이번 슈퍼컴보이용은 IBM용과 거의 똑같은 방식이지만, 슈퍼컴보이는 좀 더 나은 환경을 제공하고 있다(특히 배경음악은 서라운드까지 지원하므로 오디오와 연결이 된다면 보다 현장감 넘치는 게임을 할 수 있을 것이다).

그런데, 막상 게임에 임해보면 무엇을 해야하는지 막막할 것이다. 가장 중요한 목적은 탈출이지만, 그러기 위해서는 그 전에 수행해야 할 일이 너무나 많다. 그 과정에서 여러 사람이 통신을 통해 도움과 힌트를 줄 것이다. 그래서 게임을 공략하기 보다는 안내 형식으로 플레이어가 해야 할 일과 그 밖의 사항들을 위주로 설명하겠다.

키조작 방법

필드 진행시

키	기능
십자키	주인공의 이동
X버튼	물건을 습득한다
Y버튼	두번째 무기를 발사
A버튼	첫번째 무기를 발사
B버튼	점프

건물이나 동굴 진행시

키	기능
십자키	이동, 문열기, 왼쪽, 오른쪽 회전
L, R버튼	제자리 회전
A버튼	첫번째 무기발사
Y버튼	두번째 무기발사
B버튼	문 열기

화면 보기

필드 진행시

1. 게임화면
2. 점 수
3. 소형 감지 레이더
4. 플레이어 수
5. 첫번째 무기의 남은 양
6. 두번째 무기의 남은 양

건물 내부를 진행시

1. 게임화면
2. 점 수
3. 첫 번째 무기의 남은 양
4. 두 번째 무기의 남은 양
5. 플레이어 수
6. 생명력

무기 일람

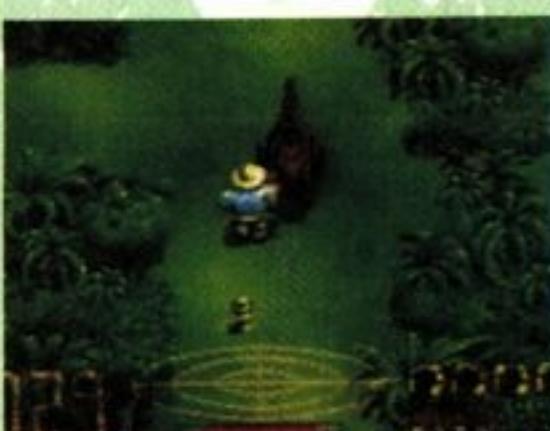
	산탄총은 3발 연속 발사이다. 3발 명중으로 작은 공룡은 없어진다		마취 총은 모든 종류의 공룡에 쓰이지만 대부분 거대한 티라노를 잠재 우는 용도로 쓰인다
	미사일을 습득하면 무기가 미사일 발사기로 바뀐다		무리지은 공룡들에게 효과적이다
	전류로 공격하는 가장 기본적인 무기.언제나 휴대하고 있으며 자동 충전 방식이다		적을 감싸서 없애는 무기. 위력적인 무기이다. 미사일과 함께 장비하자

에너지의 소비가 화면상에 표시된다

아이템에 대하여

	공룡의 알. 플레이어의 목적을 달성하기 위해 필요하다. 섬 곳곳에서 발견할 수 있다.		상처를 치료하고 에너지를 보충해 준다
	특수한 문을 여는데 사용되기도 한다. 만약 '데니스 니들리(Dennis Nedry)'의 카드를 습득했다면 그는 쥬라기 공원의 시스템을 조작하는 컴퓨터 전문가이므로 그의 카드는 컴퓨터를 작동할 수 있게 해준다		각 지역의 건물 안에서 얻을 수 있는데, 이것을 가지고 있다면 고글을 작동시켜 준다
			신경 가스 폭탄은 랩터의 소굴을 없애기 위한 것이다. 반드시 얻도록!
	플레이어 수 증가		생명력을 연장시켜준다

쥬라기 공원 시스템에 관하여

1. 감지장치

감지 장치는 쥬라기 공원 곳곳에 설치되어 있다. 이것은 공룡들의 움직임을 감시하기 위한 것인데 작동시에는 섬 안 모든 물체의 움직임을 간파할 수 있다. 심지어는 공룡의 종류도 파악이 가능하며, 이것들이 작동할 시에만 플레이어의 짧은 범위의 감지기가 작동한다. 건물 안에서는 개인의 감지기는 작동하지 않으며, 만일 당신이 죽었다면 최후로 접촉했던 감지기나 건물 입구에서 다시 시작하게 된다.

소형 감지 레이다가 작동된 화면. 레이다상의 노란색은 주인공이 취득할 수 있는 아이템을 뜻한다. 그리고 움직이는 것은 당연히 공룡을 뜻한다

2. 통신

주 통신망에 접속했을 때에 윈도우 화면이 나온다. 통신 중에도 공룡들은 사냥을 멈추지 않으니 조심하도록…

3. 주컴퓨터

주컴퓨터로 정보를 얻을 수 있고 섬안의 다른 사람과 접촉이 가능해진다. 또한 공원을 관리하는 기능도 있다. 공원 관리 아이콘에서 감지 센서 아이콘을 작동시킨다. 빠져나올 때는 이젝트(EJECT) 버튼을 누르자.

게임에서의 필수 임무

1) 감지 장치 작동시키기

개인의 감지기를 포함한 모든 감지기가 주전력이 공급되지 않아 작동되지 않는 상태일 것이다. 그러므로 제어실에 도착하여 전력을 ON상태로 해야 한다.

2) 방문자 센터를 안전하게!

방문자 센터는 가장 안전한 건물임에도 불구하고 랩터들이 들어와 설치고 있다. 어떻게 그놈들이 들어왔는가를 발견하고 그것을 멈추게 하라.

3) 랩터의 탈출을 막아라!

섬에 도착하는 공급선 때문에 문제가 되고 있다. 더 많은 랩터들이 섬에 도착된다면? …

그 전에 반드시 찾아서 폭파를 시키자.

4) 랩터의 소굴을 파괴하라!

유전학자들의 오산으로 인해서 랩터들이 화산 동굴 지하에서 알을 낳고 있었다. 우선 신경가스 폭탄을 찾은 후에 파괴해 버리자.

5) SOS!

통신실에서 본국에 플레이어를 데리고 갈 헬기를 요청하자.

6) 헬기 착륙장으로…

남동쪽에 있는 착륙장에 도착하여 안전하게 떠날 수 있도록 해야 한다.

누르라 섬에서의 모험

A—공원 중심문 B—방문자 센터 C—랩터 우리 D—선착장 E—북쪽 도구 창고 F—해변 도구 창고 G—섬 도구 창고 H—헬기 착륙장

파워을 올린다

처음에 시작하는 곳은 A 지점-누브라(NUBLAR) 창고이다. 일단은 창고에 들어가서 파워를 올리는 것이 최초로 해야 할 일이다. 이 곳은 가장 쉬운 미로로 구성되어있다. 안을 돌아다니다 보면 컴컴한 곳이 있고 들어가려 하면 경고 메시지가 나올 것이다. 앞으로 자주 나오게 되는 이런 곳은 그 건물 안의 어디엔가 있는 고글 충전기를 얻어야 진행할 수 있다(얻지 않고 들어가면 그냥 죽게 된다).

POWER를 올려야 모든 전력이 공급된다

이런 곳은 고글 충전기를 얻은 후에 들어간다

이 곳에 오기전에 공룡들의 퇴치 방법을 익히는데 주력하자. 특히 랩터는 한번 공격하기 시작하면 연속으로 공격하므로 미리 거리가 있을 때 해치우자. 만약 접근전이라면 가지고 있는 무기중에 가장 강한 것을 난사해야 할 것이다.

랩터는 나무 뒤에서 갑자기 나오므로 나무가 많은 곳을 진행할 때는 주의해야 한다. 곳곳에 있는 안내 표지판에 그려진 화살표는 대부분 랩터의 출현 장소를 가리키므로 자세히 보자

곳곳에 있는 감지 장치에 접근하면 여러 사람이 정보를 주는데 이 시점에서는 컴퓨터를 다시 부팅하라는 정보를 줄 것이다. 그러기 위해서는 DENNIS의 카드가 필요하고 작동시키기 위한 장소는 방문자 센터이다.

방문자 센터로 가기 위해서는 전기문을 통과해야 한다. 문 옆의 조종장치를 공격하자

각종 ID 카드를 습득하자

문을 통과했다면 'DENNIS'의 카드를 찾아야 한다. 그의 카드는 해변 도구 창고에 있으니 우선 그곳을 목표로 삼는다.

해안 도구 창고로 가려면 서남쪽의 숲을 통과해야 한다. 돌아다니다 보면 공룡의 알도 몇 개 얻을 수 있을 것이다

만약 트리케라톱스를 만났다면 말 그대로 미친듯이 도망쳐야 한다. 압사당하고 싶지 않다면…

이곳이 해안 도구 창고이다. 시작 부근과 가까우나 전기담 때문에 돌아와야 한다

해안 도구 창고도 간단한 구조로 이루어져 있다. 카드를 찾자!

카드 발견!

이제 방문자 센터로 가서 컴퓨터를 재 부팅시키야 하는데 방문객 센터의 옥상으로 먼저 가서 'HAMMOND'의 카드를 얻도록 하자.

방문자 센터의 모습

엘리베이터를 타고 옥상으로 올라와 카드와 무기들을 입수한다

컴퓨터를 재 부팅 시켜라

컴퓨터를 부팅했으면 감지 장치를 작동시키자. 작동 방법은 화면상의 메뉴 아이콘을 손가락으로 누르면 그 뒤에 여러 서브 메뉴가 나온다.

컴퓨터를 이용해서 섬 안의 감지 장치를 작동시킨다. 이와 동시에 필드에서의 소형 감지 레이더도 작동이 될 것이다

그 뒤 컴퓨터로 각 구역으로 통하는 문을 제어해야 한다. 문은 3개인데, 하나의 문을 열면 나머지 2개의 문은 닫히게 되니까 어디로 갈 것인지 미리 결정한 후에 가까운 컴퓨터에서 조작하자.

이제까지의 진행이 게임의 기본 진행 방법이다. 각 건물의 내부를 돌아다니다 보면 필요한 카드가 많고, 요(?) 카드를 얻으려면 저(?) 카드를 먼저 얻어와야 하는데 그(?) 카드는 어디에 있는지 잘 모르고… 이렇게 진행이 된다. 게임의 특성상 기본 게임 방식을 알고 스스로 풀어 나가는 것이 더 재미 있을 것이다. 따라서 서술은 여기서 마치겠다. 아마 진행하다 보면 더 이상의 진행은 불가능한 것처럼 보이는 곳이 많겠지만 다 길은 있는 법이다.

몇 가지의 힌트와 건물 내부 구조를 참고해서 게임을 풀어 나가기 바란다.

게임의 힌트

＊각 표지판을 눈여겨 보면 주요 건물의 위치나 랩터들의 출현 장소를 가리킴을 알 수 있다.

＊생명력이 적고 회복 아이템이 근처에 없다면 가장 가까이에 있는 감지 장치에 접근하거나 건물에 들어가라! 그것은 게임기의 전원을 끄지 않는 한 무적(?)의 SAVE가 된다. 왜 무적이냐 하면 컨티뉴가 무한정이니까…

＊각 공룡에 맞는 무기를 선택해서 공격하라! 나중에 무기가 모자라서 도망다니지 않으려면…

'COMPY' 같은 작은 공룡은 기본 무기로 공격하는 것이 무기도 아끼고 실제로도 효과적이다

게임의 초반에 자주 보게 되는 화면. 컨티뉴를 할 때마다 플레이어 수가 하나씩 줄어든 상태로 시작된다. 그러나 최소한 3명이다

＊특정 장소에 가면 해당 인물이 정보를 줄 것이다. 대부분 믿을 만한 것이지만 영화를 봤다면 누구의 말을 믿지 말아야 하는 지도 알 수 있을 것이다.

T-REX(티라노사우러스)가 나타나는 곳은 'GRANT(여자)'박사가 미리 알려 줄 것이다

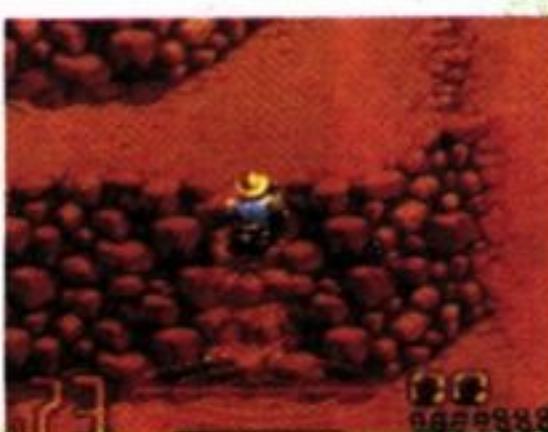
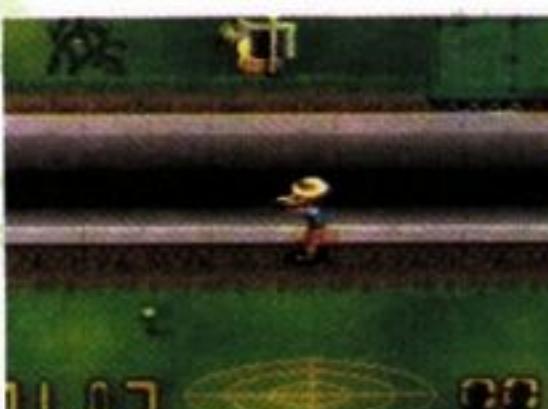
박사의 말을 들을 걸…

＊만약 땅이 울리는 소리를 들었다면 사정없이(?) 뛰기 바란다.

＊트리케라톱스와 누가 센지(?) 또는 빠른지(?) 겨루지 말도록…

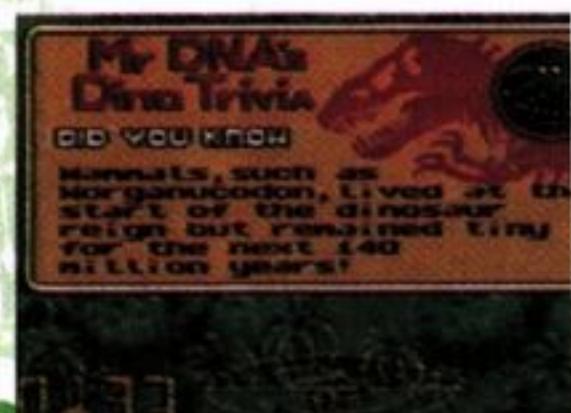
계단은 이런 형태이다. 가끔 돌이 굴러 내려오는데 피해가 아주 크므로 조심하자!

＊숲 속에서 땅에 있는 덩굴은 독이 있으니 점프를 해야 한다.

＊돌산 위로 오르는 계단은 자세히 관찰하지 않으면 찾기 힘들다.

＊각 구역을 이동할 수 있는 장치가 어디에 있는지 위치를 알아두자

방문자 센터의 왼쪽 부근에 있는 이동 발판

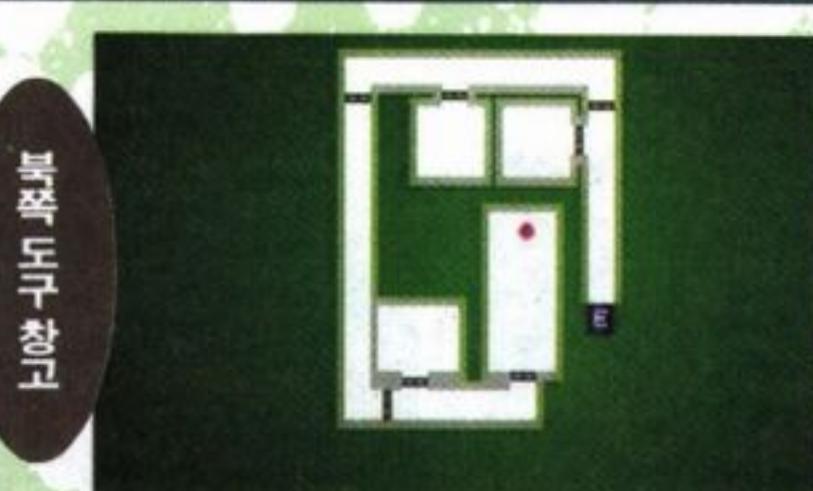
＊랩터들이 알을 낳고 설치는 아지트는 섬 북동쪽의 숲 속에 있는 동굴 속이다. 입구가 두 군데이며 안에는 알이 모여 있다. 알을 없애려면 특정 무기를 얻어야 하는데…

공룡의 알이 잔뜩 모여 있다

＊이것은 게임의 힌트라기보다 상식에 관한 것이다. 게임을 일정시간 놔두면 MR. DNA 가 나와서 공룡에 대한 여러가지 얘기를 해준다.

여러가지 공룡에 대한 상식을 알려준다. 게임에서 과학공부도 할 수 있으니 부모님께 잘(?) 보일 수 있는 기회가 될지도…

주요 건물 내부 구조

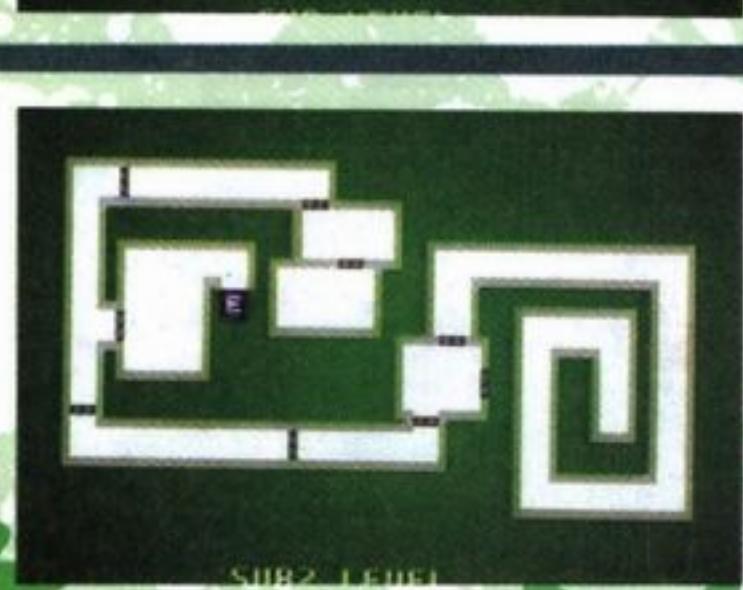
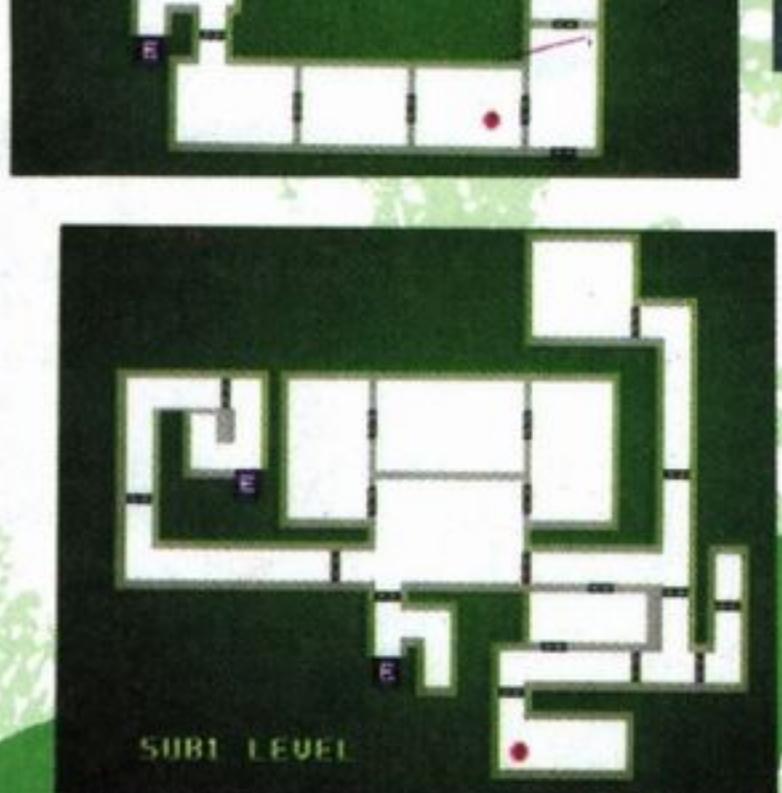
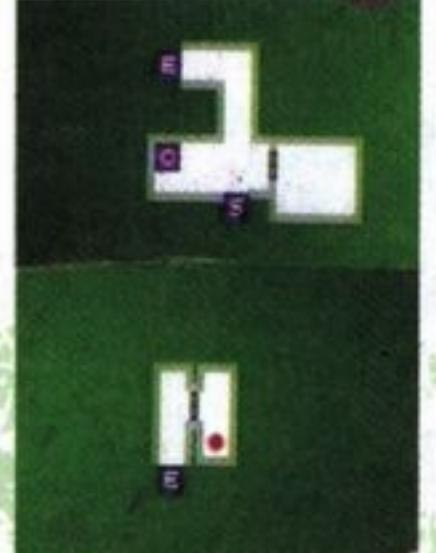
섬 도구 창고

북쪽 도구 창고

방문자 센터

랩터 우리

핸디 알라딘보이편

에일리언 3

●어클레임 저팬 ●94/5/27 ●4,500엔 ●2 M

슈퍼컴보이, 미니컴보이로 큰 인기를 모았던 스릴과 긴장, 그리고 전율의 던전 탐색형 액션 게임「에일리언 3」가 드디어 핸디알라딘보이에 이식되었다.

긴박감을 중시한 게임

스테이지로 들어가기 전의 데모 화면

이 게임은 영화「에일리언」과 같이 처음부터 끝까지 긴박감이 이어지고 있다. 던전 안을 도망치면서 잡힌 사람들을 구출해가는 긴박감은 유저가 직접 플레이해야만 느낄 수 있다.

* 기본진행

* 잡힌 포로 들을 구출

구출할 때마다 인원수가 표시된다

잡힌 사람들을 해방하기 위해서는 특히 도구만이 필요한 것이 아니다

로보캅 3

●어클레임 저팬 ●94/6/24 ●4,500엔 ●2 M

영화「로보캅 3」가 횡 스크롤 액션 게임으로 탄생되었다. 시내의 이곳저곳에 떨어져 있는 강력한 무기를 장비해 파워 업한다. 또한 게임 후반에서는 영화와 같은 젯트 팩으로 하늘을 난다.

지역개발을 강행하는 리하브와 마약상습범 그룹 전원을 무찌르자

각 레벨마다 제한시간이 설정되어 있으므로 주의하자

로보캅 3번째 활약!

목적은 거리의 질서 회복과 주민의 안전을 지키는 것이다

적에게 탄수에 제한이 있는 4종류의 무기를 사용해 간다

미니컴보이편

슬램덩크

●반다이 ●가격 미정 ●발매일 미정

「TV 애니메이션 슬램덩크」가 미니컴보이로도 즐길 수 있게 되었다. 비주얼 신을 마음껏 사용한 배스킷 게임으로 13색 지원 소프트로 되었다. 시합은 아이콘을 선택해 플레이하는 시스템을 채용했다.

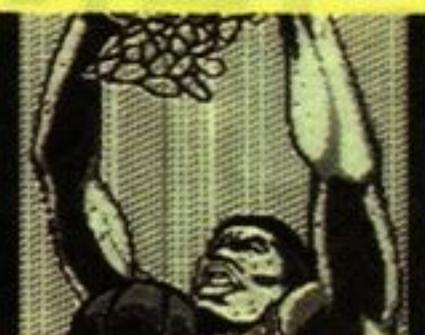
패스와 커스인, 슛 등의 아이콘에서 다음 이동을 선택한다.

아이콘을 선택

상대의 동작을 읽고 아이콘을 선택

아이콘 선택 후는 동작에 응해 비주얼 신이 전개

하나미찌의 화려한 슛

현장감 있는 화면을 느낄 수 있다

크로즈 업 신도 볼 수 있다

열혈 비치배구 쿠니오군

●테크노스 저팬 ●3,800엔 ●94/7/하순 ●2M

이번에는 비치 배구에 등장

다양한 필살기를 가지고 수많은 스포츠 게임에 등장한 쿠니오가 이번에는 비치 배구를 시작했다. 그것도 슈퍼게임보이에 지원되는 소프트로서 벌써부터 유저들의 마음을 설레이게 하고 있다.

다채로운 필살기도 건재

이 게임은 1팀의 인원수가 2인, 랠리 포인트제인 것 이외에 보통 배구게임과 거의 변함이 없다. 하지만 브로킹과 점프 서브 등의 테크닉을 사용할 수 있다.

멀티비전

신세대에 걸맞는 CD-ROM 전문 코너

「멀티비전」탄생

- 멀티미디어 차트 ■기대신작
- CD라인-우루세이 야쯔라/두근두근 메모리얼/토탈엑크립스
- CD특보-레벨어설트
- CD-ROM 전망대

멀티미디어 차트

순위	제목	기종	장르	제작사
1	우루세이 야쯔라	메가CD	어드벤처	게임아츠
2	졸업	PC엔진	시뮬레이션	NEC
3	TFX	IBM CD-ROM	시뮬레이션	오션
4	나이트 트랩	메가CD	시뮬레이션	세가
5	에메랄드 드래곤	PC 엔진	롤플레잉	NEC

기대신작

버닝포스

* 3DO * 6월 발매 예정 * 8,800엔

서력 2,095년 지구인은 인류 우주 이주 계획의 기초로 달에 스페이스 콜로니를 설치하고 화성에 전선기지를 건설, 연구는 계속되었다. 그러나 어느날 이곳에 태양계외로부터 에이리언들이 공격해온다. 지구 침략을 목적으로 쳐들어온 외계인들을 공격하라―이것이 이번에 우리들에게 주어진 임무… 지구방위군의 최종전투기 스트라이크 화이터가 여러분을 전혀 새로운 3차원 슈팅의 세계로 안내할 것이다.

CD-라인

우루세이 야쯔라

CD 알라딘 보이						
	현지 발매일	94/4/15	장르	어드벤처	화면외국어 난이도	일어 상
	제작사	게임아츠	용량	CD	대상 년령	국교생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	마우스 지원	게임 난이도	ABC DEF

100% 음성지원, 경이로운 애니메이션으로 격찬을 받고있는 우루세이 야쯔라. 유미미밋쿠스에 이은 어드벤처 명작이라고 일컬어지는 이 게임의 전반적인 특징을 알아보기로 하자.

스토리 전개는 이렇게

어느 토요일 오후, 언제나처럼 걸 헌터에 주력하고 있는 아타루에게 라므가 데이트 신청을 하는 것에서 이야기가 시작된다. 어떻게든 라므를 떼어놓기 위해 「학교에 잊은 물건을 가지러 간다」고 말하는 아타루. 그런데 갑자기 집밖에서 란의 전언 인형과 마주치게 되고 집에 놀러 올 것을 권유받는데…

스타트 직후 나타나는 라므

라므를 떼어놓기 위해 학교에 간다고까지 말해보지만 소용없는 것같다

란의 전언 인형이 갑자기 나타나 놀러올 것을 권유

역시 이 인형은 란이 라므에게 보냈던 것인가?

우루세이 야쯔라 오프닝 소개

메가CD의 오프닝은 TV판과 이미지가 상당히 비슷하다. 여기서는 애니메이션 같은 기분을 내서 감상해보기로 할까?

여러가지 상황이 펼쳐진다

우루세이 야쯔라는 확실히 어드벤처이기는 하지만 통상의 어드벤처 플레이 방식으로는 독특한 재미를 느끼기에 부족한 점이 있다. 각각의 화면에는 본 스토리와 전혀 상관없는 이벤트도 많이 준비되어 있기 때문에 여유가 있는 독자라면 이런 것들을 주력해서 찾아보는 것도 재미있을 것이다. 이러한 이벤트의 대부분은 원작의 어딘가와 밀접한 관계를 맺고 있는 경우가 많기 때문에 원작을 알면 알 수록 더욱 즐겁게 즐길 수 있다고도… 여기서는 그중 세가지의 예를 들어 보자.

아타루 집의 현관

현관에서도 다양한 상황 전개가 기다리고 있다. 본 게임과 상관없는 이상하게 생긴 캐릭터가 등장하는데…

아타루 집의 마루

마루에서 코다쯔가 먹고 있는 것을 빼앗으려 들면 이런 꼴이 되기 십상

두근두근 메모리얼

PC엔진						
	현지 발매일	94/5/27	장르	시뮬레이션	화면외국어 난이도	일어 상
	제작사	코나미	용량	CD	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타		게임 난이도	ABⓒ DEF

어릴적 친구였던 여고생을 사귀기 위한 육성 시뮬레이션. 코나미로서는 최초의 육성 시뮬레이션이면서 여러가지 새로운 시스템 등도 채용하고 있는 기대의 수작이다. 발매에 앞서 독특한 특징을 묶어 살펴본다.

평일에는 몸과 마음을 단련하자

게임은 아이콘으로 커맨드를 선택하는 방식. 다른 육성 시뮬레이션과 비슷하게 월요일–토요일까지의 날짜에 의한 스케줄을 짠다. 평일날 선택 가능한 커맨드는 모두 자기수련을 위한 것이며 각 상태치는 상대성 원리를 가지고 있으므로 주의.

평일은 대부분 자기수련을 위해 시간을 보낸다

휴일에는 드디어 미팅의 시간

휴일에는 드디어 전화를 쓸 수 있게 되어 클라스 메이트인 사오토메에게 여자들의 정보를 듣거나 여자들에게 데이트를 신청하는 것이 가능해진다. 데이트는 통상 3가지의 답변중 한가지를 선택하는 것으로 자신의 인상을 남기게 되는데 상황 판단을 잘해서 원만한·관계를 만들도록 해야 할 것이다.

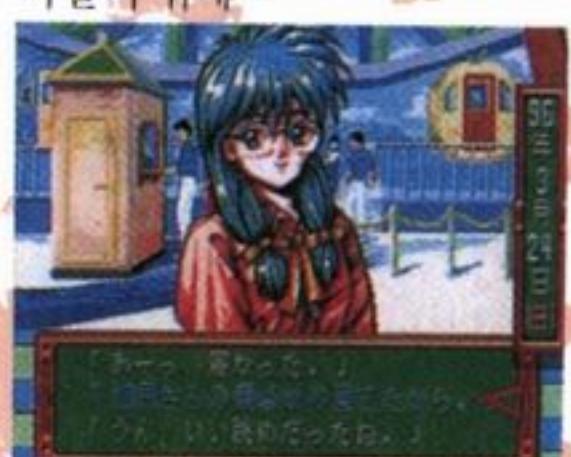
데이트는 간단한 어드벤처 형식. 대답이 중요

다중 이벤트로 실력을 가꾸자

뭐라고해도 이 게임 최대의 특징은 이벤트의 종류가 다양하고 돌발적이라는데 있을것이다. 그중에는 미니게임이나(최근엔 이런 것들이 유행인가?) 롤플레잉풍의 즐거운 요소와 직접 여자와 관련이 되는 이벤트도 있다. 이벤트에서는 자기수련의 성과만큼 결과가 나온다는 것을 잊지말도록.

여자가 교문에서 기다려주는 경우는 정말 반가운 경우가 아닐 수 없다

데이트의 전개는?

여자에게 호의를 가지도록 하려면 데이트를 신청해 좋은 인상을 남길 필요가 있다. 여기서 가장 중요시 되는 것은 데이트 하는 장소와 회화 방법. 회화는 세가지 말씨중 한가지를 선택하게 되어 선택을 잘하면 좋은 인상을 남길 수 있고 반대의 경우는 거리가 멀어질 수밖에…

여자의 반응은 표정으로 잘 나타난다

TOTAL ECLIPSE™

토탈엑크립스

3DO의 기능을 풀 활용했다는 평가를 받고있는 대 인기의 토탈 엑크립스를 소개한다. 텍스쳐 맵핑을 이용한 3차원 배경과 오프닝 데모는 반드시 봐야 할터 !

3DO	현 지 발매일	94/4/18	장르	슈 팅	화면외국어 난이도	영 어 하
	제작사	바이스	용량	CD	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	8,800엔	기타		게 임 난이도	AB© DEF

SF 세계를 무대로 한 영화 뺨치는 게임

이 게임은 3차원 방식의 슈팅으로 아케이드 같은 아기자기함은 없지만 텍스쳐 맵핑을 이용한 배경설정과 적과의 조우는 마치 우주전쟁의 한가운데 뛰어든 듯한 착각을 자아내게 한다.

개발은 항공 시뮬레이션으로 너무나 유명한 다이나믹스사가 맡았으며 폴리곤 기술에 텍스쳐 맵핑 기능이 플러스되어 이전의 게임들보다 좀더 현실감 넘치는 3차원 슈팅으로 탄생한 것이다. 게임을 시작하면 다이나믹스사의 로고에 이어 타이틀 화면으로 넘어간다.

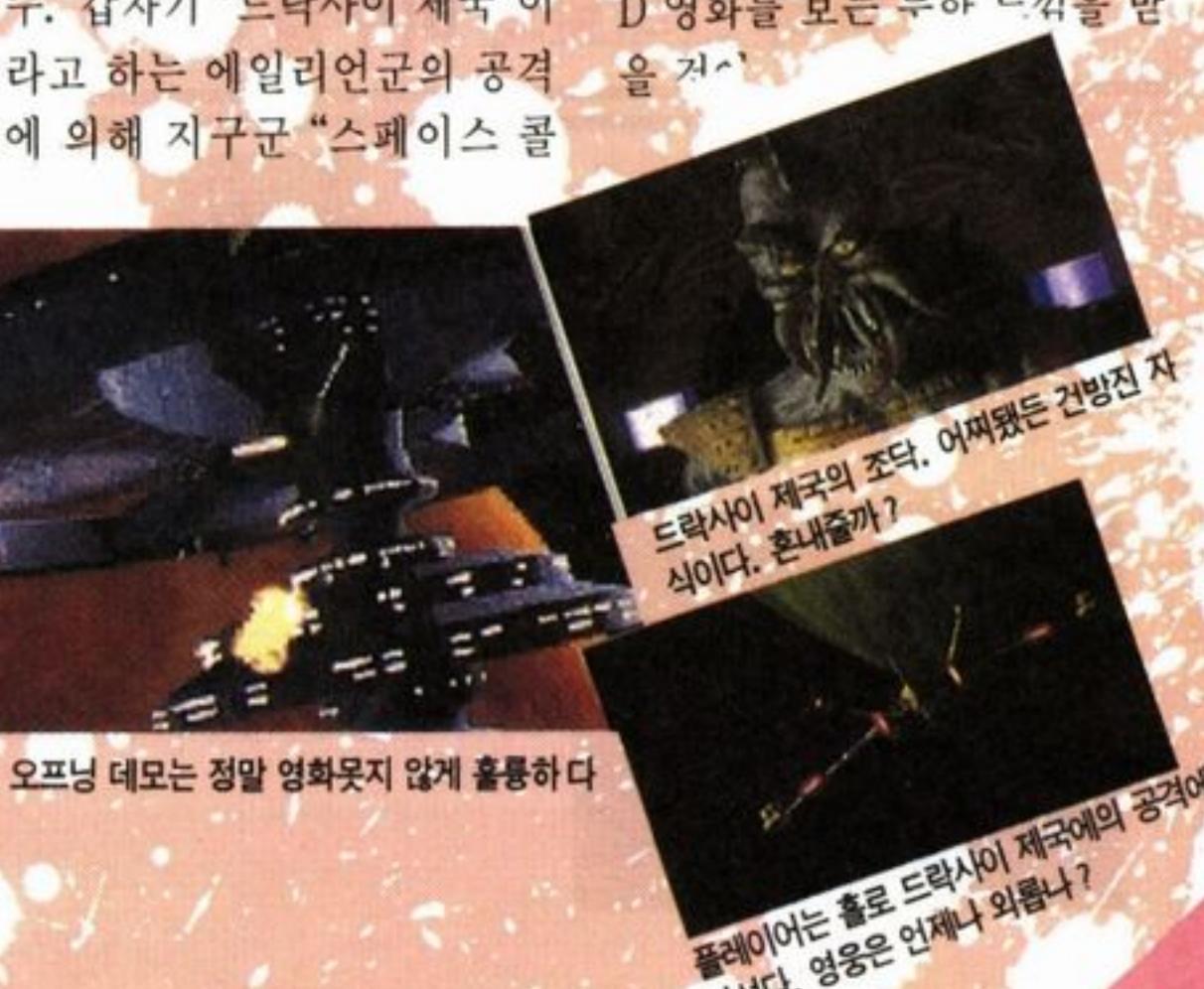
게임의 무대는 근 미래의 우주. 갑자기 '드락사이 제국'이라고 하는 에일리언군의 공격에 의해 지구군 "스페이스 콜로니 브라보" 기지가 엄청난 피해를 입는다. 지구지휘실의 모니터에는 드락사이 제국의 최고 사령관 '조닥'이 나타나 "너희 종족은 우리들의 종으로 선택되었다"는 말을 전해온다.

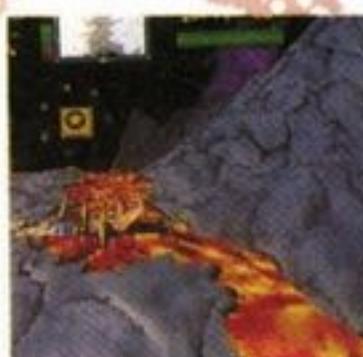
브라보 기지의 전원은 후퇴하고 플레이어는 최신예 전투기 화이어윙에 탑승, 드락사이 제국에 대한 공격을 감행한다.

이상이 토탈엑크립스의 발단 스토리로서 특히 폴리곤으로 구현하는 오프닝은 게임 이상의 가치가 있다고 판단될 정도이다. 대화에 사용되는 음성도 자체 음원이라고는 믿기지 않을 정도로 선명해서 마치 L-D 영화를 보는 듯한 느낌을 받을 것이다.

오프닝 데모는 정말 영화못지 않게 훌륭하다

드락사이 제국의 조닥. 어찌됐든 건방진 자식이다. 혼내줄까?

플레이어는 홀로 드락사이 제국에의 공격에 나선다. 영웅은 언제나 외롭나?

3차원 폴리곤 슈팅의 진수

스테이지마다 크게 4부분으로 나뉘어 굴곡이 심한 산맥 사이를 통과하거나 적 편대와 정면 대결을 펼치는 등 분위기는 조금 다르지만 IBM의 X-WING같은 기분을 만끽할 수 있다.

지형에 부딪치지 않도록 십분 주의하기 바란다

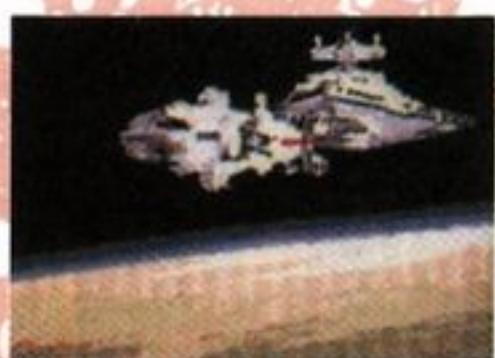
메뉴에서 키설정을 할 수 있다. 게임중 언제든지 가능

영화 같이 거대한 스케일에 압도 !

스테이지는 지상에서만 펼쳐지는 것이 아니다. 스타워즈를 방불케하는 터널안을 쾌속 질주 !

레벨어설트

CD 알라딘보이	현지 발매일	94/7/예정	장르	슈팅	화면외국어 난이도	일어 하
	제작사	빅터	용량	CD	대상 년령	국교생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타		게임 난이도	ABC DEF

영화 스타워즈의 시나리오를 기본으로 병기 등의 자세한 설정과 3차원 기법을 사용한 본격 슈팅 레벨어설트가 드디어 메가 CD로 이식된다. 플레이어는 반란군에 방금 입대한 신참으로 어려운 훈련과정을 거쳐 제국과의 전쟁터에 나서게 되는데…

레이아 공주가 잡히는 장면도 재현되었다

X-WING에 타고 도그화이터를 펼친다

비행훈련

비행훈련의 스테이지. 반란군 훈련용의 기체에 타고 산악지대를 누비게 된다. 여기서 가장 주의해야 할 점은 굴곡에 주의하면서 벽에 부딪치지 않도록 해야 하는 점.

좁은 산맥도 거침없이!

드디어 우주로!

이제는 우주공간에서의 훈련이다. 여기서는 접근해오는 운석을 잘 피하면서 표적을 모두 맞추는 것이 목적. 기체의 조종에 조금이라도 서툴다면 운석과 키스하는 일이 잦아질 것이다.

목표물은 시간이 흐르면 공격해오므로 빨리 처치하자

공격해오는 것은 목표물만이 아니다. 운석도 위협적으로 달려드니까 주의

돌연 나타나는 바위에 주의!

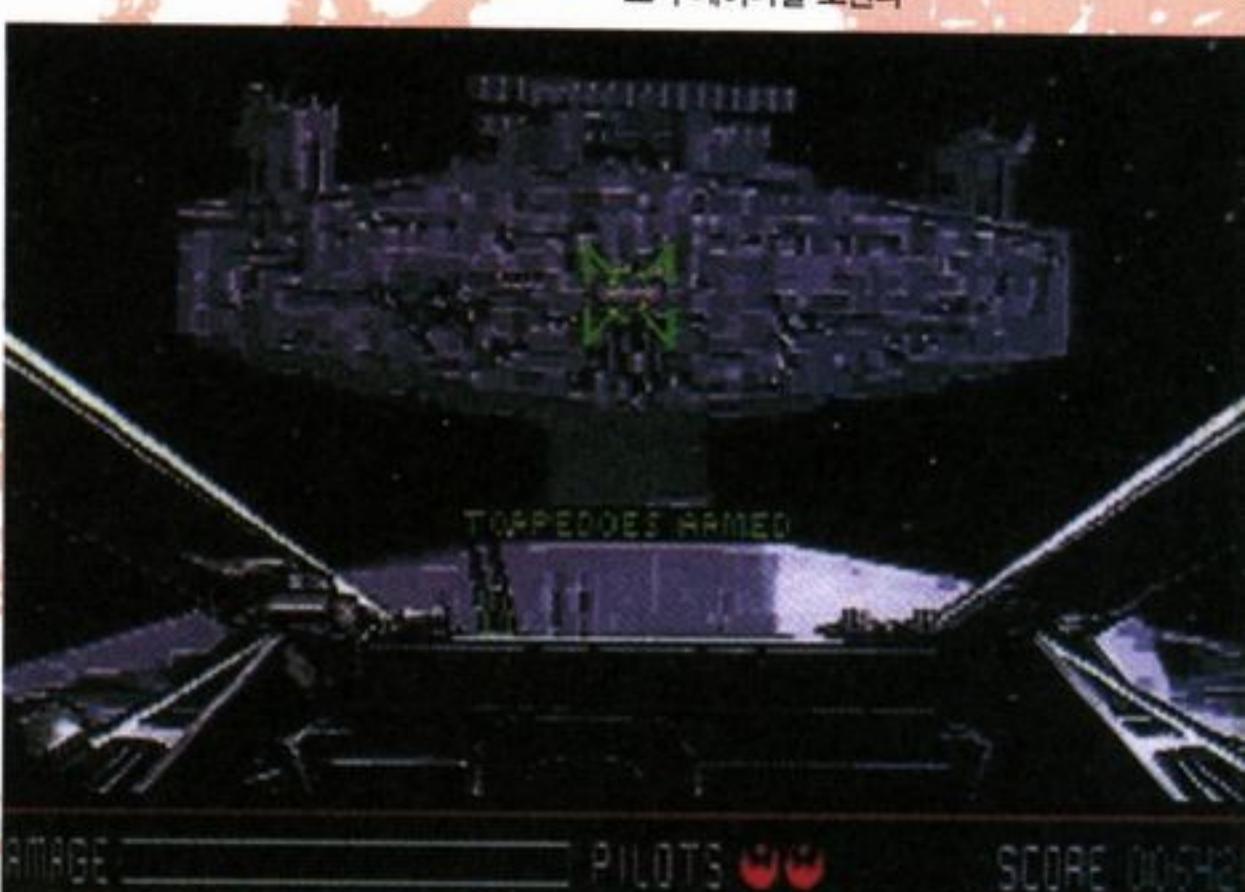
드디어 훈련도 최종단계에 접어 들었다. 이곳을 무사히 통과한다면 이제 여러분은 비로소 제국과의 본격적인 전투에 접어들게 되는 것이다. 이제까지와 달리 전투기도 A-WING로 바꿔타고 도전하게 되는데… 혹성 내의 기암 계곡 내에 접어들면 전방의 대장기만을 보고 쫓아가기 바란다.

이곳은 바위가 종횡무진으로 솟아 있으므로 강한 집중력이 필요하다. 당신에게 포스가 있다면?

제국군 전함을 파괴하라

드디어 실전. 반란군의 대표적인 전투기 X-WING에 타고 제국의 거대전함 스타 데스트로이어에 돌격해 들어가자. 제국군이 자랑하는 전함이니 만큼 공격력이나 방어력은 우습게 볼거리가 아니다.

콕크피트로부터 본 시계가 펼쳐진다

스타 데스트로이어의 주변을 선회하면서 함교의 레이다를 노린다

●●●영화 그대로의 비주얼●●●

이 게임에는 영화「스타워즈」,「제국의 역습」에서 따온 다양한 영상과 음성이 같이 수록되어 있어 중간중간마다 재미를 더해준다.

회화의 음성은 박진감을 살리기 위해 영문 그대로

데스 스타도 등장한다. 반란군 최후의 성전이 되는곳

CD－ROM 시대에 접어드는 우리

글/이우진 기자

요즘은 정말 멀티미디어 시대에 살고 있다는 실감이 날 정도로 CD를 매체로 하는 게임이 급증하고 있다. 심지어 기존에 IBM판 디스켓으로 발매되었던 게임들마저도 CD판으로 재버전 되어 나오는 실정이다.

정말 이러다가 CD게임 아니면 게임에 끼워주지도 않는 시대가 오는건 아닐까? 하긴 그런 배경이 있었기에 이 컬럼도 탄생된 것이고 CD화의 흐름은 전세계적인 추세이므로 막을 수 없는 것이 사실이다. 그러나 게임기가 멀티미디어 시대로 접어드는 과도기인 지금, 유저들 중에는 정보의 홍수 속에 휩쓸려 어쩔줄 모르는 사람들이 많은 것 같다.

3DO의 자세한 사양이나 주변 정보도 파악이 안된 상태에서 벌써 일본에선 대중화가 이뤄지고 있다는 소식이 들려올 정도이니… 정말 이러다간 시대에 뒤처지는건 아닌가하고 자신이 가지고 있는 게임기에 대한 회의를 느끼는 사람도 많을 것 같다.

그러나 이 시점에서 유저들에게 가장 중요한 건 상황을 냉철히 파악하는 통찰력이 아닌가 싶다. 이건 여담이지만 컴퓨터 통신 BBS와 용산 전자상가에 새턴이 보름내로 나온다는 소문이 퍼진 적이 있다. 당일내로 용산 전매장으로 소문이 쫙 퍼지면서 새턴의 하위기종으로 인식되는 메가 CD의 가격이 하락세를 보였으며 이는 유저들 사이에도 비슷한 입김으로 작용해 슈퍼패미컴과 메가드라이브 등의 팔자 주문이 급등했었다. 결국 이 소문은 6월 장난감 쇼에 공개될 거라는 기사가 와전된 것으로 밝혀졌지만 차세대 게임기에 거는 유저들의 희망과 기대, 그리고 기존 게임기 매장들의 인식도를 한눈에 알 수 있는 계기가 되었던 것이다.

이제 차세대 게임에 대한 기사는 국내 잡지계에도 중요하게 받아 들여져 유저들도 매달 새로운 정보를 받아 볼 수 있게 되었으며 멀티미디어 시대의 게임기라고 일컬어지는 마티, 3DO 등도 국내에 상당량 비치되면서 구입도 그리 어려운 일은 아니게 되었다.

한편, 금성에서는 3DO에의 전격 참여를 발표해 모 일간신문에도 크게 보도되는 등 게임시장에 홍분을 불어넣기도 했었다. 그러나 그것도 본사에서 직접 금성사를 방문해 사실여부를 확인해 본 결과 마쯔시다가 발표한 3DO 국제 표준 규격에 동의한다는 의사를 밝혔을 뿐이라는 이야기와 함께 3DO 게임기에의 참여 보도는 오보라는 설명을 들을 수가 있었다.

결국 이것은 무엇을 의미하는가. 게임기가 멀티미디어로 접어든다는 조류에 휩쓸려서 게임유저, 매장뿐 아니라 다른 언론 매체에서까지 성급한 판단이 이루어지고 있다는 이야기이다. 연말에는 세가의 새턴, NEC 의 FX, 소니의 PS－X가 선보이고 차세대 멀티미디어 게임기의 진상도 좀더 자세히 밝혀질 것으로 기대된다. 과도기적인 상황에 놓인 우리는 좀더 신중한 태도가 필요한게 아닐까.

잠깐만

팍팍 밀어드려요.

현재 (주)빅코의 영업관리부 대리로 근무하고 있는 권혁근씨는 게임챔프 창간이후 네오지오에 관한 자료와 정보를 매월 빠짐없이 챙겨주어 챔프 독자들에게 네오지오에 있어서는 막강 정보 시스템을 구축하도록 도와주신 분이다.

이번달에도 어김없이 정보를 얻으러 빅코를 방문했을때 결혼으로 더욱 신수가 훤해진 권대리를 만날 수 있었다. "최근 인기 상승중인 네오지오 덕에 빅에이 사장님께 팬레터가 쇄도하고 있는데 저도 팬레터를 받고 싶어요. 답장꼭 쓸테니 빅에이 주소로 권대리에게도 팬레터 부탁드립니다."

주소 : 서울시 중구 신당1동 300－6 한영빌딩 1층(권대리 앞)

보너스 퀴즈

문제 :

최신 정보에 의하면 울티마 시리즈중 극찬을 받고 있는 블랙게이트편이 게임기용으로 나온다고 한다. 그렇다면 어떤 기종으로 우리에게 등장할 것인가?

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 겜훈장앞

협 찬 : 정보시대(586-4004)

정답을 아시는 분은 관제엽서에 정답을 기재해서 아래 주소로 6월 20일까지 보내주시면 추첨을 통해 3명에게 정보시대에서 협찬하는 RPG만들기 단행본을 우송해 드리겠습니다.

6월호 정답 : 7개의 마법 개열

당첨자 명단

김동환/

홍인옥/

한창균/

정글 스트라이크

명작공략

수퍼알라딘보이	국 내 발매일	93/12/17	장 르	슈 팅 시뮬레이션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	세 가	용 량	16M	대 상 연 령	중학생 이 상
	국 내 발매가	42,000원	기 타	동시발매	게 임 난이도	AⒷC DEF

약 반년 전에 헬기 슈팅 시뮬레이션이라는 참신한 소재로 등장했던 '데저트 스트라이크'.

이제 '정글 스트라이크'라는 이름으로 새롭게 태어나 여러분을 찾아왔다. 이번에 탑승할 헬기는 'AH-64 아파치'가 아니라 'AH-66 코만치'라는 신병기이다. 보다 섬세해진 '정글 스트라이크' 속으로 들어가 보자.

보조화면은 START버튼으로 불러낸다. 화면 상단에는 탄약수, 우측에는 방어력, 연료, 탑승인원, 헬기 댓수가 표시된다. 수시로 상태 점검을 하자

또다시 시작된 싸움

킬바바, 그는 분명히 전작에서 죽었다. 그러나 그의 광기와 테러리즘의 정신은 킬바바를 연상하게 하는 얼굴을 가진 아들 '매드맨 (MADMAN)'에게로 이어졌다. 매드맨은 아버지가 완성하려 했던 핵개발 계획을 이룩하고자 국제적인 마약왕 '카로스 (CAROS ORTEGA)'와 손을 잡는다. 그들의 이런 계획을 막기 위해서 미정보부는 여러분을 주조종사로 임명한 것이다.

조작방법

	A 버튼	B 버튼	C 버튼	기 타
MAIN MENU	암호를 입력하여 이어서 한다.	부조종사를 선택한다. 'M-I-4'라고 표시되어 있는 사람을 구출해야만 선택할 수 있다.	버튼 설정과 조종 방식을 선택한다.	* 부조종사는 나중에 구하는 사람일 수록 사격이나 조작력이 뛰어나다. * 조종방식은 'NO MONENTUM'이 관성이 없으므로 초보자들이 하기 쉽다.
게임화면	'HELLFIRE (GPFVKDLDJ)'를 발사. (POWER:100)	'HYDRA'를 발사. (POWER:25)	'GUN (기관포)'을 발사. (POWER:5)	* A버튼을 누른 채로 이동을 하면 수평이동이 된다. 매우 필요한 기술.
보조화면	전체지도 보기	임무에 대한 정보	임무의 완수 여부를 표시	* 좌, 우로 항목을 변경할 수 있다.

전작과의 차이점

전작에 흥미를 가지고 게임에 임했던 유저들은 알겠지만 시뮬레이션에 슈팅을 흠뻑 가미해서 액션게임화 된 헬기 게임치고는 아주 재미있었다. 그런데 이번 2탄은 더욱 재미있게 되어 나왔다. 몇 가지 특징을 소개하면 다음과 같다.

1. 작전의 갯수가 증가

전작은 4가지 밖에 없었지만 이번에는 전부 9가지나 된다.

탑승물	설명	버튼조작	위력(탑재수)
	MX-9 공격 호버크라프트		
	해상전에서 활약하는 특수기기. 땅으로도 다닐 수 있다.	A : 기뢰 B : 로켓포 C : 기관총	1000 (9) 25 (50) 5 (1000)
	특수부대용 강습 오토바이		
	특수부대용이라 그런지 후진이 가능하다. 조작이 무척 까다로운 편이므로 속도를 낮추면서 진행하기 바란다. 방향버튼을 누르지 않으면 점차 속도가 줄다가 멈춘다.	A : 지뢰 B : 로켓포 C : 기관총	100 (9) 25 (30) 5 (1000)
	F-117 나이트 호크		
	연료, 탄약이 무제한이며 비행기이기 때문에 가만히 놔두어도 앞으로 간다. 타보면 알겠지만 거의 무적이며 정말 신나는 탑승물이다. 방향키의 상, 하로 고도를 조절할 수 있다. 단, 장애물에 부딪히면 무조건 한방에 끝난다.	A : AGM-65 B : AIM-92 C : 기관포	400 25 5

그만큼 다양한 상황을 즐길 수 있게 된 것이다.

2. 증가된 탑승물

헬기 외에 탑승할 수 있는 기기가 3가지 더 준비되어 있다. 각각의 특징은 표와 같다.

아이템 소개

FUEL ERUMS	AMMO CRATES	ARMOR REPAIR	EXTRA LIVES	WINCH	마약, 핵관련
◎	●	⊕	Ⓑ	◇	
연료 완전 회복	무기 완전 회복	방어력 완전 회복	보너스	끌어 올리는 속도 증가	점수 또는 임무 수행에 필요한 물건

게임에 앞서

1. 수평이동을 하면서 공격하는 조작법을 터득하자.

2. 폭파시킬 건물을 사이에 두고 적에게 접근하면 건물을 손쉽게 파괴할 수 있다.

3. 특정 지역 접근시 DANGER ZONE이라고 경고 표시가 되면 그 지역 적들의 공격력과 방어력이 높이 올라가므로 주의해야 한다.

4. 헬기에는 6명을 태울 수 있다. 헬기에서 내려줄 때 한 명당 방어력을 100씩 회복시켜 준다. 회복 아이템이 없으면 이 방법을 쓰자.

5. 2, 5, 7, 8 작전을 중심으로 소개한다.

워싱턴 디씨
(WASHINGTON DC)

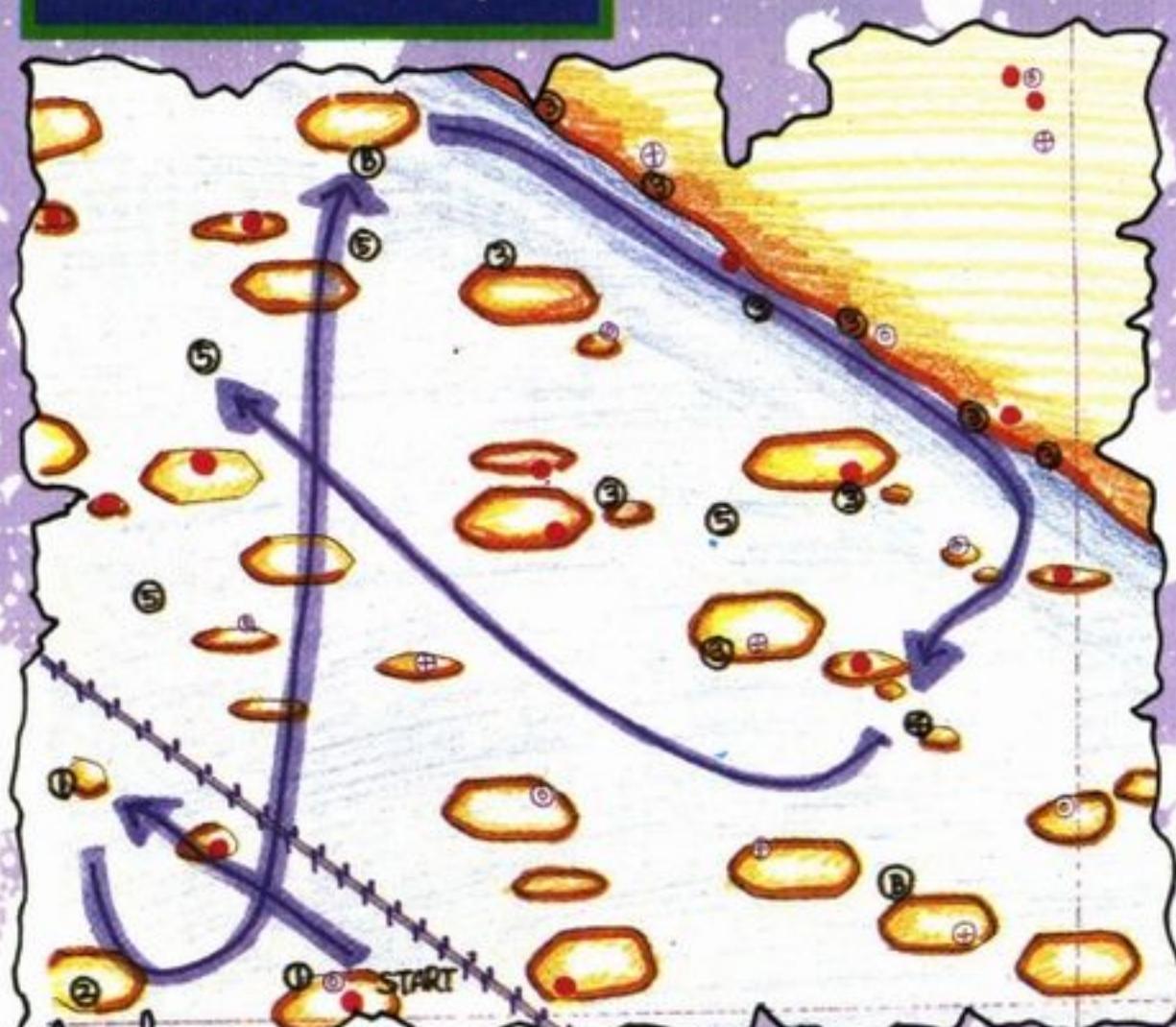
-임무-

1. 유적의 적을 공격
2. 테러리스트의 본부 파괴
3. 자동차 폭탄 폭발을 저지
4. 정보요원 아크바(AKBAR)를 구출
5. 대통령 전용차를 백악관까지 엄호
6. 저격수 생포

처음 작전치고는 난이도가 조금 높은 편이다. 유적의 적을 공격할 때 유적이 파괴되면 안되므로 주의하라. 특히 자동차 폭탄 테러는 각별히 주의하라. 속도가 빠르고 한대라도 건물에 충돌하면 임무를 다시 시작해야 하기 때문이다. 지역의 하단 부근에 있는 민가들을 부수면 연료 등을 보충할 수 있다(주유소도 파괴하면 아이템이 나오는 곳이 있다). 대통령 전용차는 왼쪽 하단 부근에서 출발한다. 차가 터지지 않도록 주의하면서 근처의 적을 공격하자(화면 내에 차가 없으면 차는 그 위치에서 움직이지 않는다. 이 점을 이용해서 연료나 무기 등을 보충하고 올 수 있다). 저격수는 백악관 왼쪽의 'CIA'건물 옆에서 출현하며 임무를 끝내려면 출발했던 곳에 착륙하면 된다.

자동차 폭탄 테러는 빨리 저지시켜야 한다

대통령 전용차 엄호를 완수

서브헌터
(SUB HUNTER)

-임무-

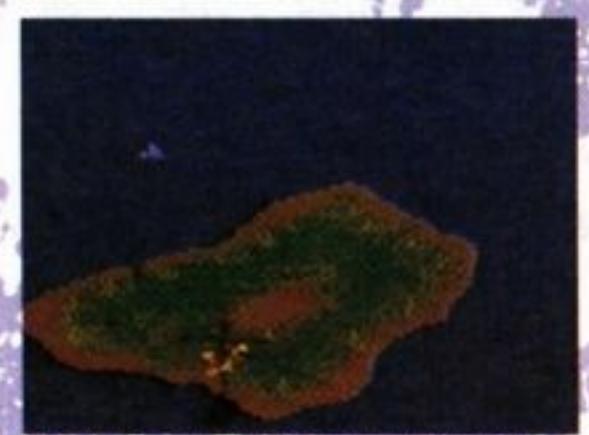
1. 해군 특수요원 구출
2. 호버크라프트의 탈환과 송전망 분단
3. 플루토늄 회수
4. F-15 조종사 구출
5. 핵잠수함 파괴

새로운 탑승물이 나오는 작전. 조종에 능숙하다면 어렵지 않은 작전이다.

해군요원을 구출해서 아군에게 보내고 왼쪽에 있는 호버크라프트를 향해 전진하자. 근처의 적을 없애고 착륙하면 갈아타게 되는데, 다리 밑으로 통과해서 해변에 늘어서(?) 있는 플루토늄으로 목표를 정한다. 플루토늄은 적을 파괴해야 나오며, 무기나 연료 등은 속도가 빠른 채로 접근하면 터질 수도 있으니까 주의하기 바란다.

해군요원은 상어에게 포위당한 것인가?

이것이 호버크라프트. 기뢰의 위력이 대단하다

플루토늄을 부지런히 모으자

F-15 조종사를 구하면 무기의 발사능력이 향상되는데, 그는 'M-I-A(Missing In Action : 행방불명된 요원)' 중의 한 명이다. 그(FACE MAN)를 구출하면 핵잠수함의

위치를 알 수 있다. 핵잠수함과 대결 시에는 한 대당 기뢰 2방이면 보낼(?)수 있다. 4대의 잠수함을 파괴하면 임무 끝. 다리를 건너와서 헬기로 갈아탄 후, 시작 지점으로 귀환하면 된다.

F-15 조종사를 구출하면 그를 부조종사로 선택할 수 있다

기뢰의 위력이 발휘되는 대 핵잠수함전. 마지막 잠수함은 움직이지 않으므로 기뢰에 의존하지 말자

트래이닝 그라운드 (TRAINING GROUND)

-임무-

1. 적의 훈련캠프 파괴
2. 착륙지점 확보
3. 레이다 파괴(서쪽)
4. 통신기사 구출
5. 기갑부대 파괴
6. 레이다 파괴(동쪽)
7. 훈련소 본부 파괴
8. 핵반응장치 회수

조금 어려운 작전. 아이템이 부족한 편이므로 다른 것(?) 하지 말고 임무에 충실하라. 착륙지점은 아군을 태워다가 오아시스에 내려주면 확보된다. 'DANGER ZONE'에서는 정면대결을 피하는게 여러모로 유리하다(임무의 핵심만 빨리 빨리 수행해야 한다). 핵반응장치는 파괴가 아니라 회수하는 것이므로 주의!

이 사람을 오아시스로 수송하면 착륙지점이 확보된다

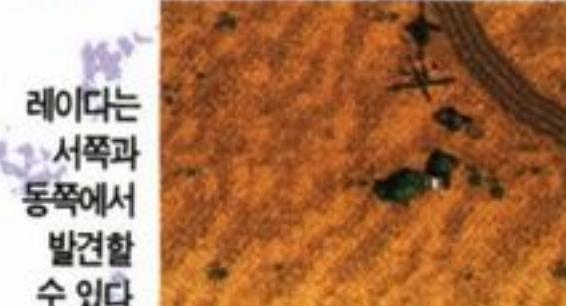
레이다는 서쪽과 동쪽에서 발견할 수 있다

나이트 스트라이커 (NIGHT STRIKER)

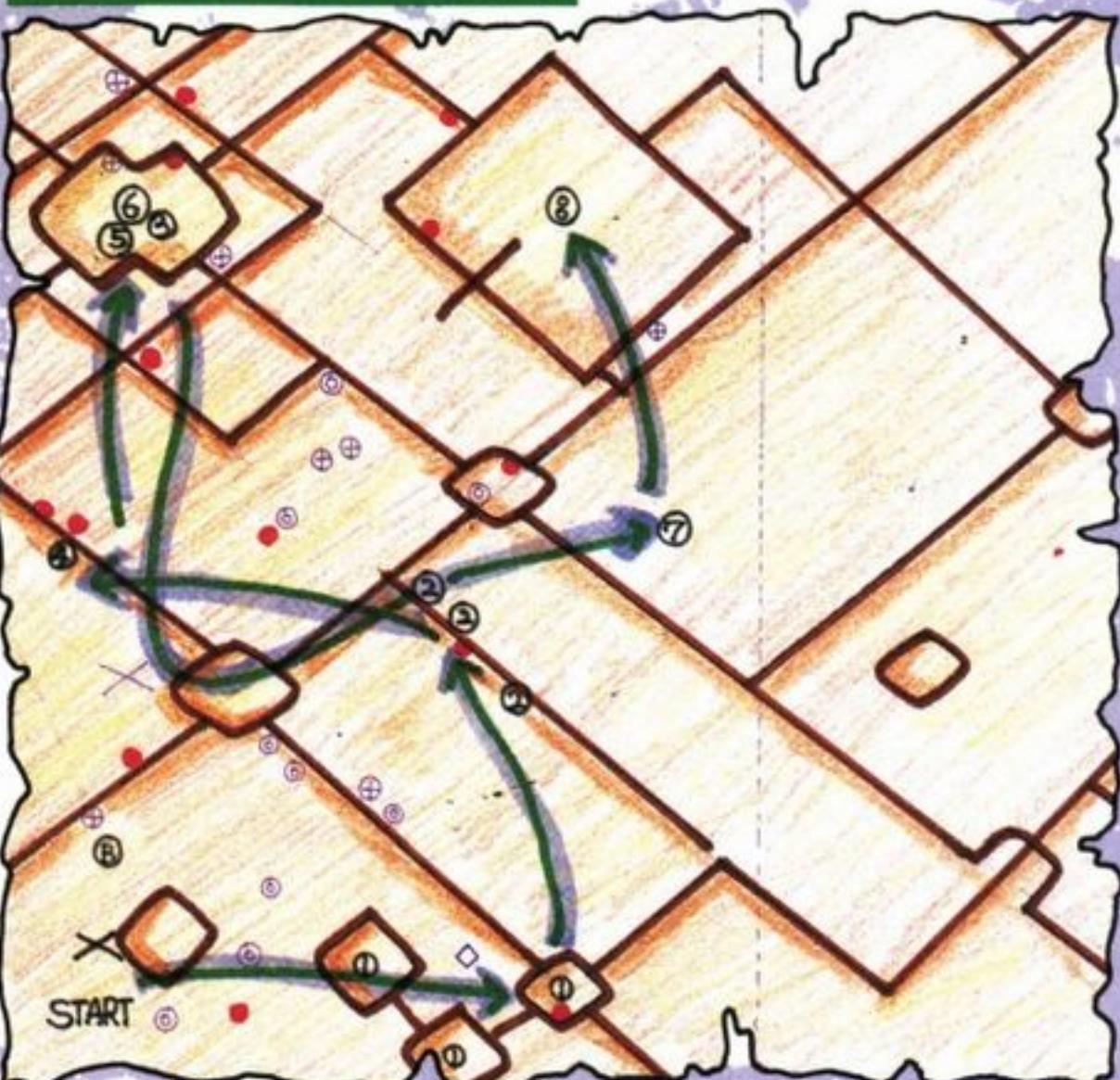
-임무-

1. 적의 감시탑 파괴
2. 병기 개발사령관 생포
3. 그린베레를 수송
4. 적의 아파치를 파괴
5. 지하감옥에서 박사 구출
6. 지하감옥에서 포로 구출
7. 병기공장 파괴

그래픽 연출이 돋보이는 작전이다. 어두워서 주변이 잘 안보이지만, 적을 공격할 때 생기는 섬광으로 인해서 주위가 밝아지므로 이때 주변을 파악하면 된다. 야간전투라 그런지 무기나 연료 등의 위치도 처음 지도 상에 표시가 안되므로 건물이나 지하창고 등을 파괴해서 보충해야 한다. 색으로 적들의 위치를 알 수 있는데, 병사들은 빨간색, 건물은 짙은 파란색 계통으로 표시된다. 전작의 주인공격인 아파치가 적이 되어 공격해 오는데 '수평이동 공격'만 잘하면 어렵지 않게 물리칠 수 있다. 아파치를 파괴하고 아파치가 있던 착륙장도 파괴하도록…

'ACAR'를 조심하라. 이놈(?)은 발사속도가 빠르면서 주로 'DANGER ZONE'에서 출현하므로 매우 성가시다. 그 외에는 임무를 즐길(?) 수 있는 정도의 작전이다.

적 병사들은 담배를 피우고 있는 것같다. 빨간점은 적 병사를 의미한다

아파치와 코만치의 대결

풀소 시티 (FULSO CITY)

-임무-

1. 인질구출
2. 마약공장 파괴
3. 위조공장 파괴
4. 송전탑 폭파
5. 컴퓨터 연구소 파괴 및 장갑차 파괴
6. 초폭장치 회수
7. C4 플라스틱 폭탄 입수
8. 전투지령소 파괴

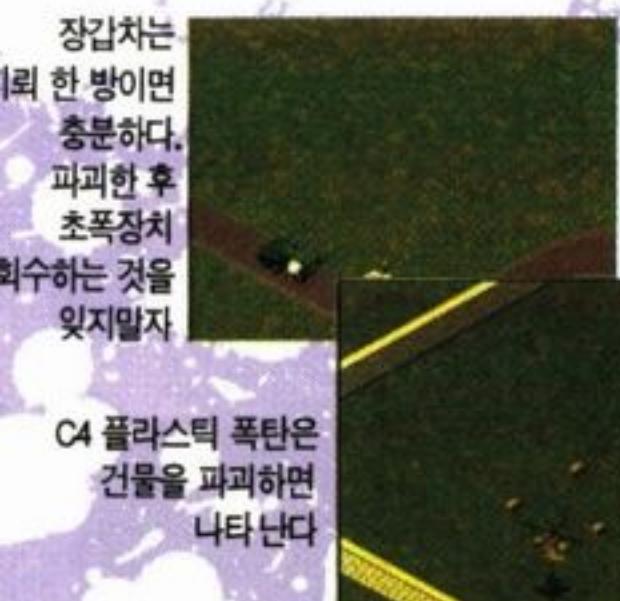
민가를 마구 부셔도 아무도 뭐라고 하지 않는다. 그러므로 민가를 많이 부셔서 아이템이 있는지 살피도록! 인질구출은 인원이 많으므로 착륙지점을 여러번 왕복해야 한다. 임무 5, 6번은 사실상 동시에 처리가 된다. 장갑차를 파괴하면 초폭장치가 나오기 때문이다. 장갑차는 북서쪽의 중앙건물을 반드시 파괴해야만 모습을 드러내며, 강습 오토바이의 지뢰를 이용해서 대결하면 한방씩에 끝난다(오토바이는 지도 상에서 송전탑 아래쪽에 있다). 대신에 오토바이의 조종이 까다로우니까 주의해서 돌아다니도록(괜히 죄 없는 건물에 시비걸지 말자)!

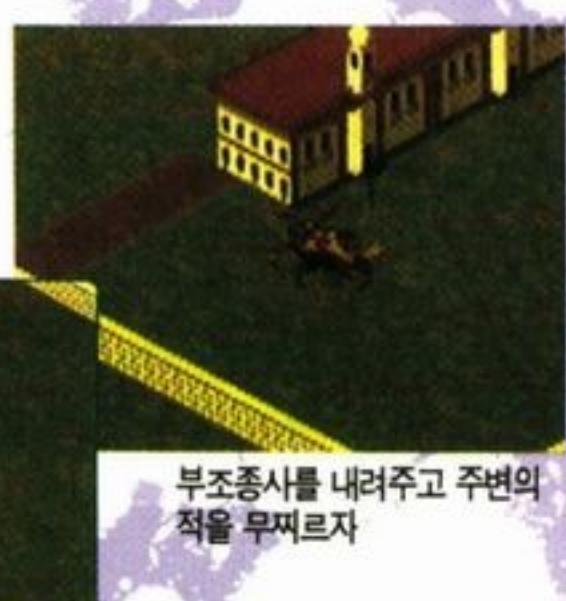
인질은 UN군에 넘겨주면 된다

마약을 회수하면 점수가 가산된다

공장을 파괴할 때 주변의 적을 먼저 살펴야 한다

송전탑은 서쪽 중앙에 있다

마지막 임무는 헬기로 갈아타고 해야 하는데, 부종사가 건물에 폭약을 장치하도록 내려줘야 한다. 그 뒤에 나타나는 적들을 물리치면 부조종사가 나오는데 헬기에 태우자마자 전투지령소는 파괴되고 임무는 완료될 것이다.

장갑차는 ...뢰 한 방이면 충분하다. 파괴한 후 초폭장치 회수하는 것을 잊지말자

C4 플라스틱 폭탄은 건물을 파괴하면 나타난다

부조종사를 내려주고 주변의 적을 무찌르자

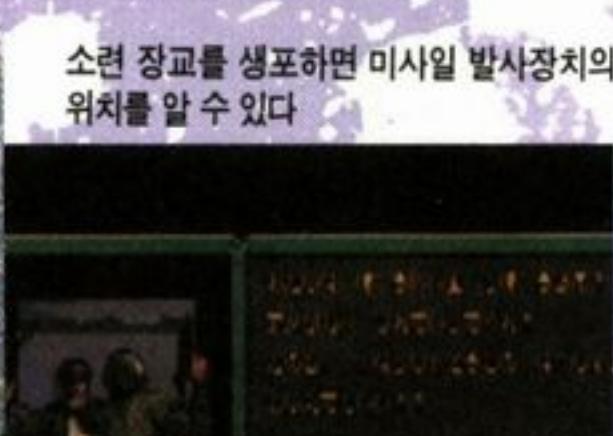
스노우 프론트리스 (SNOW FRONTLES)

임무 —

1. 와일드 빌(WILD BILL) 및 포로구출
2. 레이다 파괴
3. 미사일 저장소 파괴
4. 소련 장교 생포
5. 미사일 발사장치 파괴
6. 송전시설 파괴
7. 지하요새 파괴
8. 핵탄두 회수

이번 작품에서 막강한 난이도를 자랑하는 작전. 그 이유는 'DANGER ZONE'에서의 적들이 매우 강하기 때문이다.

그러나 와일드 빌을 구출하면 우리쪽의 전투력도 상승한다. 그의 능력은 부조종사들 중에서 가장 탁월하다(사정거리가 길고 사격속도도 빠르다). 구출한 사람들을 내려주려면 이글루를 부셔서 입구를 만들어야 한다. 남쪽으로 레이다를 향해 진행할 때 적의 'M1 에이브람즈'를 조심하도록… 미제 탱크인데 실제의 명성답게 매서운 공격을 해온다. 특히 'DANGER ZONE'에서의 위력은 거의 최강이라 할 수 있겠다.

'와일드 빌'은 이곳 어디엔가 있다. 다시 안 오려면 잘 찍어야 한다
눈으로 위장된 곳들이 바로 지하요새이다. 폭파시키면 핵탄두도 나타나는데, 6개 이상 회수해야 한다.

소련 장교를 생포하면 미사일 발사장치의 위치를 알 수 있다

리버 래이드 (RIVER LAID)

— 임무 —

1. F-117 스텔스기에 탑승
2. 다리 파괴
3. 농원과 온실 파괴
4. 미사일 발사기 파괴
5. 연료기지 폭파
6. 미사일 조립소 파괴
7. 착륙

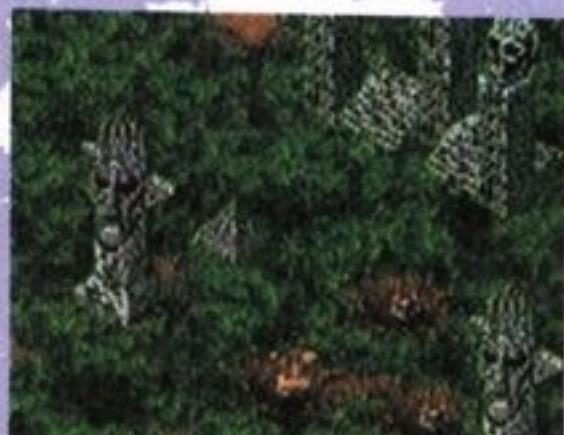
가장 슈팅성이 짙은 작전이다. 여기서는 일단 스텔스기에 탑승하면 만사가 해결된다. 탑승하면 대부분의 적이 발견되며 연료와 탄약은 무제한! 미사일 발사기 파괴하는 임무까지 충분히 가능할 것이다. 단, 곳곳에 장애물이 많으므로 주의해야 한다(고도가 낮으면 감시탑 등에 부딪힐 수도 있다).

주위의 적, 건물, 덮개를 없앤 후 탑승하면 첫 번째 임무가 완수된다

비행하다가 커다란 유적 보다 작은 유적을 발견할 수 있는데, 이곳이 미사일 조립소이다. 파괴하고 헬기로 바꿔타기 위해 착륙을 시도하자. 활주로에 접근해서 고도를 낮추고 중앙에서 약간 왼쪽으로 비행하면 착륙이 되며 헬기로 갈아타는 것과 동시에 마지막 임무가 완수된다. 남서쪽의 연료기지를 폭파하면 작전완료!

다리는 저공비행으로 공격하는 것이 쉽다

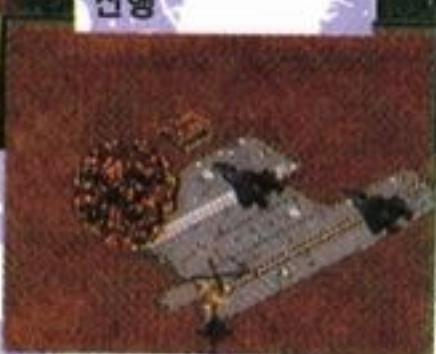
마약을 재배하는 곳이다. 아낌없이 쏴 주자

고도가 낮으면 부딪힐 수도 있으므로 주의!

옛 사람들이 보너스를 유적으로 남겼나보다

위장 유적지 공격 !

안전하게 착륙하는 것도 하나의 임무다

연료기지를 마지막 목표로 정하는 것이 안전성이 있다

활주로의 적을 먼저 공격하고 송전소로 진행

주위의 적은 그다지 위협적이지 않다

오른쪽에서 왼쪽으로 접근하면 경고표시를 피할 수 있다

지도에 표시한 코스로 진행하면 연료가 모자라지는 않을 것이다. 마약왕은 강가에서 보트를 타고 공격해 온다. 그를 생포하고 벙커를 일차적으로 파괴하자. 파괴한 후에 부조종사를 시켜서(옆의 착륙지점에 내려주자) 탄약트럭을 대기시킨다. 다시 부조종사를 태우고 트럭을 폭파시키면 매드맨이 아파치를 타고 도망간다. 화면 밖으로 벗어나기 전에 그를 생포해야 한다.

벙커는 방어력이 매우 크다

아파치를 파괴하고 매드맨을 생포한다

마운틴 (MOUNTAIN)

-임무-

1. 관제탑 파괴
2. 토마호크 미사일 폭파
3. 송전소 파괴
4. 빌라(VILLA) 파괴
5. 마약왕 생포
6. 활주로 시설 파괴
7. 벙커(BUNKER) 파괴
8. 매드맨(MADMAN) 생포

이제 모든 작전이 막바지에 다다랐다. 밑부분의 관제탑을 먼저 공격하는 것이 'DANGER ZONE'을 모면할 수 있다. 토마호크 미사일은 관제탑 남쪽에 있는데 돌산으로 위장되있다. 활주로 시설을 먼저 공격하고 송전소를 거쳐서 빌라(VILLA)를 공격한다.

아래쪽의 관제탑부터 공격하는 것이 효율적이다

토마호크 미사일을 파괴하고 오른쪽 연료가 있는 곳으로 진행

화이널 미션 (FINAL MISSION)

-임무-

1. 아군 헬기를 엄호
2. 적 병기 13대 이상 파괴
3. 적 장교 2명 생포
4. 마약왕의 탈출 저지
5. 매드맨의 탈출 저지
6. 미사일 차량 4대 폭파

마지막 임무는 작전이 성공한 것을 축하하는 행사 도중에 일어난 사태를 수습하는 것이다. 아군헬기를 무사히 보내고 나서 적의 병기를 13대 이상 파괴해야 한다(위치가 표시되지 않으므로 찾아 다녀야 한다). 적 장교는 장갑차를 파괴하면 잡을 수 있다.

마약왕과 매드맨의 탈출을 막고 백악관을 향해 돌진하는 미사일 차량을 파괴하면 모든 작전이 완료된다.

적 병기는 하나하나 찾아야 한다

매드맨의 최후

*분석을 마치며

전작 보다 더 재미있다. 전작과 마찬가지로 음악이 없지만 전체적인 스케일이 커졌고 무기나 적의 패턴도 훨씬 다양해졌다. 데저트 스트라이크를 재미있다고 느낀 분들은 꼭 해보시라고 추천하고 싶다.

책속의 책

챔프 아케이드

챔프가 만드는 아케이드 게임 완전 소개서

신작소개
1. 에일리언 vs 프레데터
2. 데이토나 USA
3. 득점왕
4. 톱헌터

신작발매 리스트

아케이드 천국/스타월드 오락실

TOP HUNTER
RODDY & CATHY
TM

아케이드 히트게임차트

순위	제목	제작사	장르
1	버철 화이터	세가	대전 액션
2	슈퍼 스화2 터보	캡콤	대전 액션
3	사무라이 쇼다운	SNK	대전 액션
4	용호의 권2	SNK	대전 액션
5	던전 앤 드래곤	캡콤	액션 RPG
6	라이덴2	세이브	슈팅
7	아랑전설 스페셜	SNK	대전 액션
8	런 앤 런	코나미	스포츠(농구)
9	월드 히어로즈 제트	SNK	대전
10	세이브컵 축구	세이브	스포츠(축구)

(ALIEN VS PREDATOR)
● 아케이드 ● 캡콤 ● Q사운드

에일리언 VS (대) 프레데터

심장이 약하신분,
잘 오셨습니다. 손에 땀을
쥐게하는 박진감 넘치는
에일리언과 프레데터의 격투!
웅장하고 호화로운 그래픽의
세계로 여러분을
초대합니다!

화려한 스토리

에일리언 vs 프레데터는 영화계의 혁명을 가져온 에일리언과 프레데터를 기본 설정으로 오리지널 스토리가 전개된다.

에일리언의 지구침략은 이미 시작되었다.

독립 해상 도시 샌드래드를 무대로 에일리언과의 전투가 시작된다. 인간과 프레데터가 서로 물러설 수 없는 끝없는 전투!

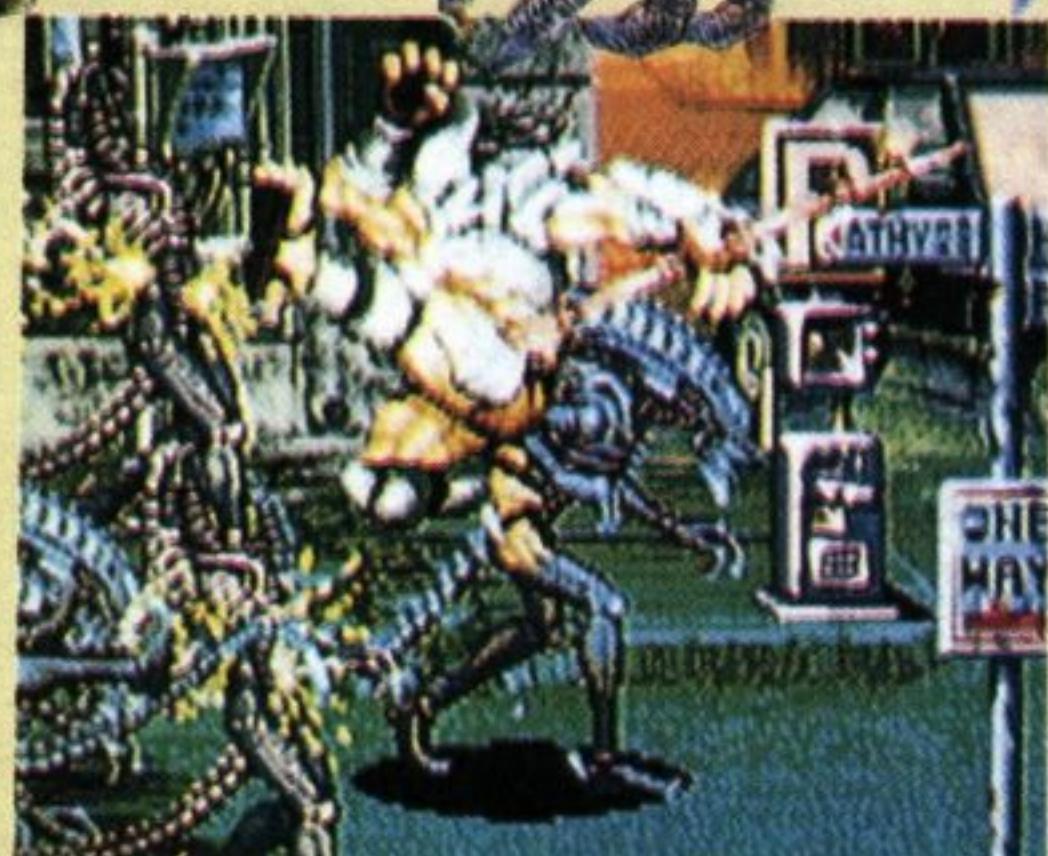
전투 사이보그 쉐퍼 소좌, 일

모험을 떠나는 4인의 전사들

지칠줄 모르는 전사

프레데터 워리어

전투를 위해 살아온 종족 전사들의 챔피언. 상상을 초월하는 강력한 펀치와 점프력을 과시한다.

특수무기 : 거대한 고래도 처치할 수 있는 날카로운 작살
총 : 어깨에 단단하게 장착된 기관총 (자동 유도장치가 된 폭발적인 위력을 지닌 포탄을 발사 한다. 총 게이지는 시간에 따라 회복된다.)

본도를 사용하는 린 쿠로사와 소위, 새로운 형태의 프레데터 전사 그리고 프레데터 헌터. 모두 4인의 전사가 에일리언과 맞서서 지구를 지키기 위해 목숨을 걸고 전투를 펼친다.

우주에서 가장 탁월한 헌터들인 에일리언, 프레데터 인류의 전투개시! 인류의 운명을 좌우하는 어쩌면 인류를 완전히 말살시킬지도 모를, 한편에서는 생존을 위한, 한편에서는 지배를 위한 전투가 시작된다.

치고 던지고 펀치를 가하는 공격전, 총기류를 이용하는 총격전을 정확하게 구사하여 에일리언을 이 땅에서 완전히 쓰러뜨려 나간다.

과연 그들에게 밝은 미래가 찾아올 것인가?

생존하는 사무라이, 린 쿠로사와 소위

그녀는 아주 민첩한 동작으로 예리한 칼을 휘두른다. 적을 압도할 만한 힘은 없지만 가벼운 몸을 이용하여 날아가며 적을 차고 던지는 공중전에 뛰어나다.

특수무기 : 검
총 : 큰 구경의 기관단총
(속사포를 발사한다. 건 게이지는 제로가 된 후 다시 탄환이 장착된다.)

에일리언들을 파괴하라! 이것이 우리의 최대 과제이다!!

끊임없이 펼쳐지는 애니메이션같이 매끄러운 액션!

전투 사이보그, 쉐퍼 소좌

적을 압도하는 강력한 파워를 지닌 공포의 화이터. 그는 적을 가볍게 들어올릴 만큼의 힘을 발휘한다. C버튼으로 대쉬, ↑+C버튼으로 점프한다.

특수무기 : 손에 들고있는 모든 아이템
(그가 지닌 모든 아이템을 공격무기로 사용한다.)

총 : 스마트 건
(여러방향으로 일제 사격을 가한다. 건 게이지는 시간에 따라 회복된다.)

단 한걸음도 물러설 수 없다. 이 지구의 미래는 우리에게 달려있다! 지구의 미래는 어떻게 전개될 것인가?

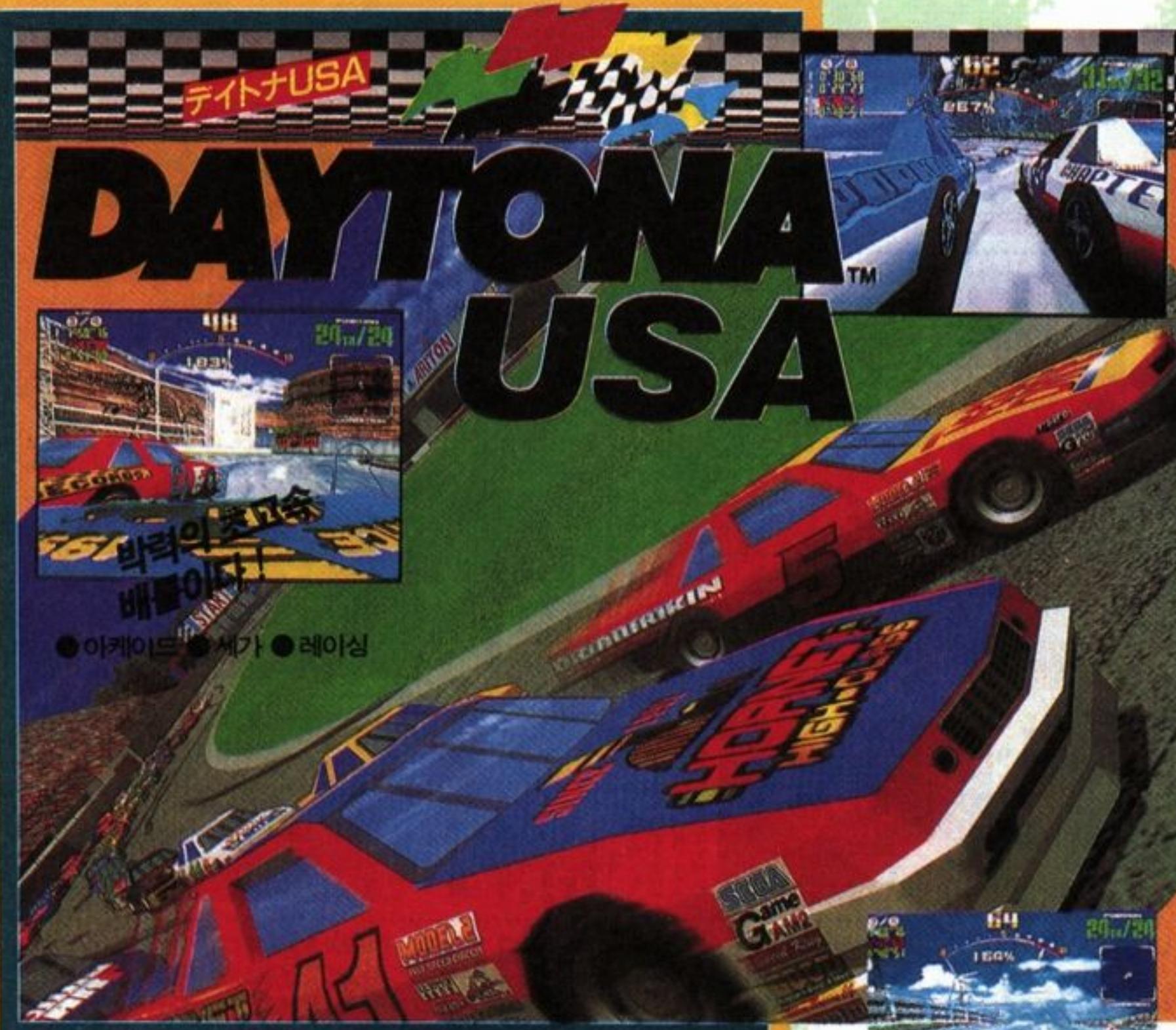
광폭한 성격의 소유자, 프레데터 헌터

그의 종족에게서 조차도 두려움의 존재이다. 빠른 동작과 박력있는 공격으로 적을 압도한다.

특수무기 : 도끼와 창을 결합시킨 무시무시한 창!!
총 : 단 한번의 발사로 폭발적인 힘을 발휘한다. 건 게이지는 시간에 따라 회복된다.

조작방법

조작방법은 8방향 레버와 샷, 어텍, 점프 등 3가지 버튼으로 플레이한다.

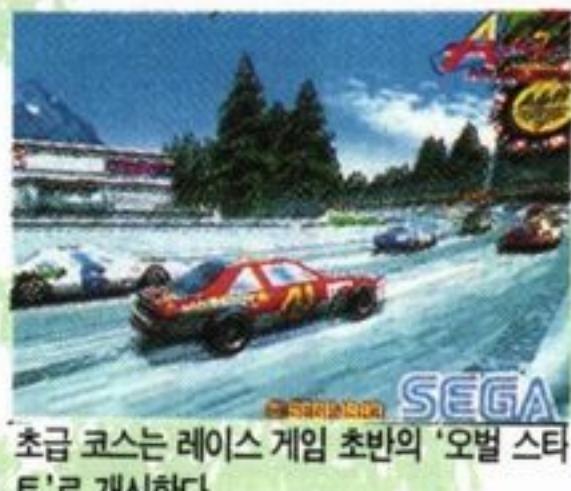
샷 버튼:	어텍 버튼:	점프 버튼:
총을 발사하는 버튼이며 건 게이지(화면 아래 표시된다)가 녹색으로 되었을 때 가능하며 적색으로 변하면 사용할 수 없다.	특수무기를 사용해 연속공격을 가할 때 사용하는 버튼이다.	말 그대로 점프할 때 사용하는 버튼이나 쉐퍼는 대쉬 버튼으로 이용된다. 쉐퍼의 경우 점프는 레버를 위로 한 후 버튼을 누르면 가능.

데이토나 USA

세가가 또 한번 레이스 게임에서 새로운 경지를 쌓아 올렸다. '버철 레이싱'으로 아직도 그 흥분감이 채 가시지 않은 상태에서 같은 스탭진이 2분화되어 한 팀은「버철 화이터」를 개발하고 나머지 한 팀이 만든 것이 바로 이「데이토나 USA」라는 본격 레이싱 게임이다.

텍스처 맵핑을 사용해 체감의 극대화및 본격 드라이브 레이싱 게임을 개발한 것이다. 1바퀴 주행하는데 약 18초 정도 소요되어 총 8바퀴를 달릴 수 있는 게임. 그래서 약간은 금방 끝나버릴 것같은 레이스 경주이나 그렇기 때문에 지루함이 없는 재미를 느끼면서 상대 경주차 40대가 혼란스럽게 자신의 앞뒤를 조여오는 것은 완전 "따봉"의 매력이다.

자, 그럼 출발하자구~

모드 소개

초급 코스인 '오벌 코스'에는 총 40대가 참가하는 레이스 모드, 자신의 경주차만이 달릴 수 있는 T.A모드, 그리고 역주 모드가 있으나 역시 속도감의 절정을 느낀다던가 자신의 한계성에 도전해 보려면 T.A모드가 최고이다.

초급 코스는 레이스 게임 초반의 '오벌 스타트'로 개시한다

톱 스피드에 있어서는 슬립스트림을 사용할 수 있는 통상 레이스 모드쪽이 빨리 달릴 수 있다. 그러나 상대 경주차가 있기 때문에 신경이 쓰이므로 코스를 공략하는 느낌보다는 라이벌과 경쟁하는 재미가 더 강하다.

직선과 코너 주행을 활용하자

스피드를 떨어뜨리지 않고 달릴 수 있는가가 타임업으로의 최대 조건이다. 그러기 위해서는 높은 스피드를 유지하면서 코너를 무사히 돌지 않으면 안된다. 바로 그 전후에 있는 직선 코스를 중요하게 생각하자!

직선을 달릴 때는 스테어링을 뉴트럴(중심)에 놓고 똑바로 달리는 것이 중요하다. 이것은 어느 지점부터 어느 지점까지 최단거리로, 최단축 시간을 유지하면서 달리는 데 상당히 중요하다. 마찬가지로 스테어링을 끊으면 주행 저항도 커져 가속력이 약해질 수가 있다.

코너를 돌 때의 방법은 기본적으로 감속력을 줄이면서 라인을 도는 것이다. 작은 코너라면 타이어의 '그립력'을 최대한으로 사용해 라인을 돌아야 한다.

등장하는 40대의 디자인 모두 다른 「이미지 일러스트」

선택할 수 있는 종류는 3가지

울 테크닉 '드립프트'

이 게임을 100% 즐기기 위한 중요한 테크닉이 바로 '드립프트'이다.

드립프트라는 것은 코너를 보다 높은 속도감을 가지면서 무사히 통과할 수 있는 방법으로 타이어의 그립력을 진행 방향에 따라 안쪽으로 각도를 유지하면서 코너를 통과시킨다.

일련의 조작 순서를 공개하면 브레이크→스테어링 조작과 액셀의 OFF→액셀의 ON→스테어링 순이다.

득점왕 2

●아케이드 ●SNK(네오지오) ●스포츠

득점왕2는 전작의 속편이지만 1탄에 비해 비교가 안될 정도로 질과 양적으로 다른 스포츠 게임이다. 더우기 기존의 16비트 게임기에서 보여 주었던 축구 게임의 그래픽과 속도감을 훨씬 뛰어넘는 100메가 쇼크로 당신의 가슴을 후련하게 해 줄 것이다.

게임을 선택하자

6개 지역 중 사용하고 싶은 지역을 선택한다. 선택하면 그 지역에서 출전하고 있는 국가가 국기로 표시된다. 선택할 수 있는 나라는 다음과 같다.

유럽A

이탈리아, 영국, 스페인, 스위스, 노르웨이, 네델란드, 터키, 아일랜드

＊＊W배(월드컵)참가국을 6개국 포함시킨 격전지

유럽B

독일, 프랑스, 러시아, 불가리아, 스웨덴, 벨기아, 루마니아, 그리스

＊＊＊지난 W배 우승국 독일을 포함한 유럽 A와 나란히 격전지

미국, 오세아니아

미국, 멕시코, 카나다, 오스트레일리아, 뉴질랜드, 엘살바도르, 혼듀라스, 코스타리카

＊＊＊월드컵 개최국 미국을 비롯한 북중미 지역

남미

브라질, 아르헨티나, 콜럼비아, 볼리비아, 파라과이, 에콰도르, 페루

＊＊＊실력이 세계 제일이라고 일컬어지는 브라질을 비롯한 강호들의 운집 지역

아시아

사우디 아라비아, 한국, 홍콩, 대만, 중국, 이란, 일본

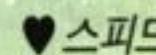
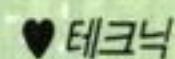
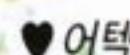
＊＊＊축구 인기는 높지만 세계의 벽은 높기만 하다.

아프리카

카메룬, 모로코, 나이지리아, 이집트, 남아메리카, 아이포리 코스트, 기니아, 잠비아

레이더 차트로 능력 체크

사용하고 싶은 팀을 선택했을 때 동시에 그 나라 팀의 능력과 포메이션이 레이더 차트로 표시된다.

♥킥
이 능력이 높을 수록 슛의 위력도 가공할 만하며 패스가 길다.

♥스피드
이 능력이 높으면 선수의 이동 스피드가 빠르다.

♥테크닉
각 선수의 개인 능력을 종합적으로 표시하고 있다. 볼을 뺏는 능력, 반대로 유지하는 능력을 나타낸다.

♥어텍
종합적인 어텍 능력을 표시한다. 높을 수록 점수를 얻기 쉽다.

조작 방법 체크

공격측과 방어측의 조작 방법이 틀리다.

공격측

레버 : 선수의 드리볼 이동과 킥의 방향을 결정짓는다.
A버튼 : 낮은 패스. '슛' 표시가 들어 왔을 경우 슛을 할 수 있다. '체인지' 표시가 나타났을 때는 롱 슛이 가능하다.
B버튼 : 높은 패스
C버튼 : 슛 킥, 짧은 패스

상황에 따라 슛의 종류가 변한다.

방어측

레버 : 선수의 이동과 슬라이딩, 테클의 방향을 결정한다.
A버튼 : 슬라이딩, 볼 컷트
B버튼 : 테클
C버튼 : 조작선수 변경

공중전

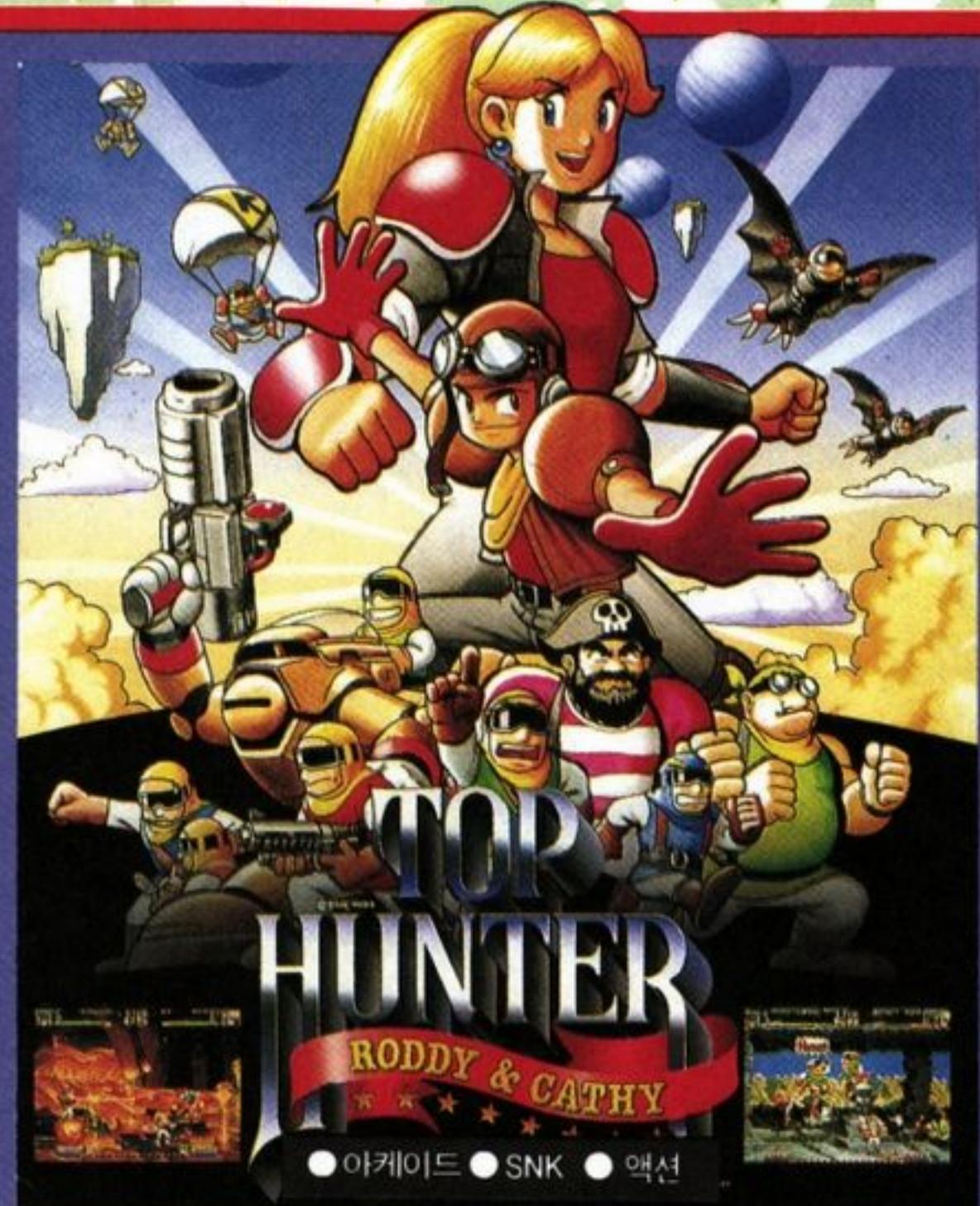
B버튼의 높은 패스에 대해 타이밍을 잘 선택해 누르면 그 버튼에 맞춰 공중전을 전개할 수 있다.

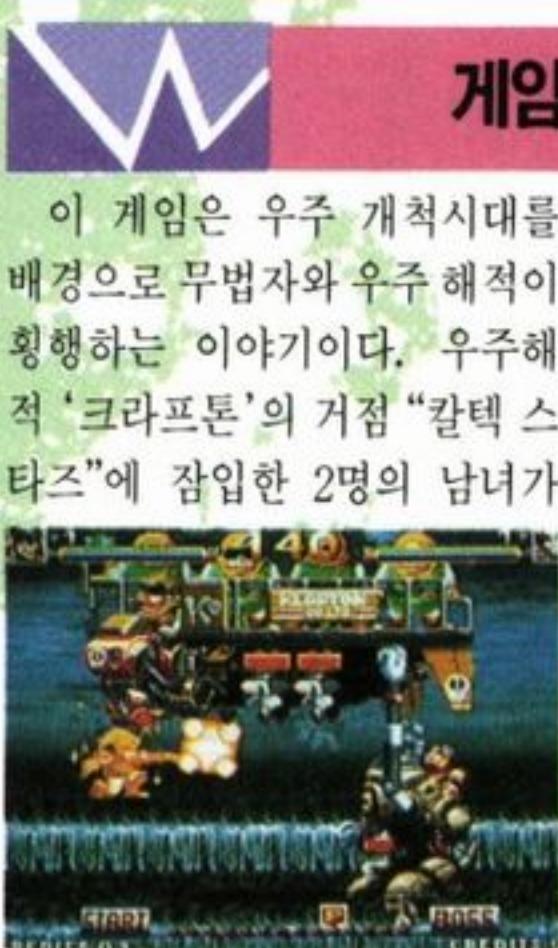
공격측

헤딩, 오버 헤드킥 등 버튼에 맞춰 공격방법을 취한다.

오버 헤드킥 순간

방어측

A 버튼 : 점프에 의해 볼 컷트.
B버튼 : 테클

톱 헌터

로디와 캐시가 대활약하는 2라인 횡스크롤 액션 등장! 네오지오만이 가능한 100메가 쇼크가 「톱 헌터」로 이어진다. 오랫만에 선보이는 횡스크롤 액션 게임으로 맨몸 격투를 비롯 각종 필살기의 위력은 유저의 상상에 맡긴다.

게임의 배경

이 게임은 우주 개척시대를 배경으로 무법자와 우주 해적이 횡행하는 이야기이다. 우주해적 '크라프톤'의 거점 "칼텍 스타즈"에 잠입한 2명의 남녀가 있었다. 그 주인공이 바로 '로디'와 '캐시'로 흔히 「톱 헌터」라 불리운다.

캐시는 슈퍼 헌터로 변신

그들의 목적은 고향인 지구와 혹성을 멸망시킨 크라프톤을 무찌르고 막대한 상금을 획득하는것.

이들이 가는 곳곳에는 크라프톤이 이끄는 해적군단과 위험한 적들이 기다리고 있다. 드디어 「톱 헌터」의 자존심을 지키면서 2명의 전사가 출동한다.

게임 시스템

플레이어는 로디와 캐시를 조종해가면서 그들의 앞에 나타나는 적들을 무찌르면서 전진한다. 최종적으로 우주 해적 크라프톤을 무찌르는 것이 목적이다.

자신의 캐릭터는 라이프가 있고 손상을 입으면 점점 라이프가 줄어든다. 라이프가 없어지면 1미스가 된다. 3회 미스하면 게임오버가 된다. 또 1개의 에리어를 시간 내에 클리어하지 못해도 1미스가 된다.

캐시의 후래쉬킥이 발산

불의 혹성 보스 '반'

한편 스테이지는 4개로 설계되어 있어(숲의 혹성, 얼음의 혹성, 바람의 혹성, 불의 혹성) 어디에서나 출발이 가능하다.

라인 이동과 다채로운 팔공격!

이 게임에서는 라인이 2분할되어 있어 라인 사이를 적절히 이동하는 것이 승리의 관건이 된다. 또한 주인공의 팔은 길게 늘어나 적의 무기와 아이템을 뺏을 수 있고 적을 잡아 올려 던져버릴 수도 있다.

등장인물 소개

로디
지구인과 다른 우주인의 혼혈아로 자유롭게 늘어나는 팔이 강력한 무기. 두려움을 모르는 용감한 톱 헌터

캐시
로디의 늘어나는 팔에 필적할 수 있는 무기 '첸 소서'를 조작하는 여성 톱 헌터. 미인이면서 그 용감성은 웬만한 남자보다 낫다.

로보비클
로보비클은 적이 타는 물건이지만 빼앗아 플레이어가 조종하면 최강의 무기가 된다. 펀치, 밟아 부수기, 바즈카포는 일품이다.

우주해적 크라프톤
우주를 공포의 도가니로 만드는 무법자로서 '포스 크라프톤'이라는 군단을 이끌고 거대한 우주 해적선을 가지고 4개의 혹성을 점령했다.

◆신작발매 리스트◆

국산 개발 게임은 제작사 앞에(국)이라는 마크를 표시했습니다.
이 리스트는 한국 전자 유기장 협회의 심의에 통과된 정품 게임입니다.

게임명	제작사	장르
로드오브 건	일본 인터내셔날	슈팅
쌍독수리호2	세타	슈팅
라이트 브링커	타이토	액션
조 앤 맥 리턴즈	데이타 이스트	액션
슈퍼 삼총사	(국) 게임에이스	액션
에일리언 대 프레데터	캡콤	대전 액션
드래곤 마스타	(국)유니코 전자	대전 액션
롱롱	자레코	퍼즐
토리대 2 복수전	유진교역	퍼즐
마벨라바이스	픽매틱사	슈팅
언더파이어	타이토	슈팅
캡틴플랙	자레코	퍼즐

●슬랩 숏

●타이토 ●스포츠

제한된 공간에서 하키를 즐길 수 있는 방식의 게임으로 2인 대전이 가능하며, 6명의 캐릭터를 사용할 수 있다. 각각의 캐릭터가 사용할 수 있는 필살기도 있지만 새로운 형태의 스포츠 게임이라는 점에 주목할 만하다.

●퍼팩트 솔져

●아이렘 ●대전형 액션

알타입으로 유명한 아이렘에서도 대전형 액션 게임이 등장했다. 7명의 캐릭터를 선택하는 등의 다소 시대감이 떨어지는 게임이지만 캐릭터는 신선하다.

●F. H 다이나마이트

●데이타이스트 ●대전형 액션

전작에 비해 필살기와 그래픽이 상당히 보강되었으며, 캐릭터의 크기를 훨씬 능가하는 필살기도 존재한다.

●화이어 바랠

●아이렘 ●슈팅

라이덴과 비슷한 방식으로 구성되어 있으며 긴박한 상황에서 방어 본능을 작동하지 않으면 어려운 게임이다.

●톱 헌터

●SNK ●액션

100메가 시리즈, 로디와 캐티라라는 두 캐릭터가 양방향으로 스크롤되는 화면에서 적을 무찌르는 액션성 게임이다.

●트윈 이글2

●세타 ●슈팅

국내 슈팅 게임의 최고 장수 게임으로 트윈 코브라의 2편쯤 된다. 역시 기대했던대로 그래픽에서 엄청난 파워업이 있었다.

●슈퍼 밸리 '94

●타이토 ●스포츠(배구)

5년동안 한 해도 빠지지 않고 계속 버전 업되어 온 상태이며 미래의 로보 발리볼을 할 수 있는 하이퍼 모드도 추가되었다.

●지오 스톰

●아이렘 ●액션

혼두라 스피릿츠처럼 정신없이 벌어지는 액션속에 메카니즘적 요소가 강한 캐릭터가 등장한다.

●베스건

●동아플랜 ●슈팅

캐릭터성이 강한 슈팅 게임으로 한번 파워 업이 되면 강력한 공격을 할 수 있다. 현 추세에 맞게 대형 캐릭터들이 많이 등장한다.

아케이드 천국/스타월드 오락실

엄마가 만드는 청소년 놀이 공간

이제 오락실을 운영하는 면에서는 더욱 프로가 되었구요.
아이들에게는 더없이 편안한 옆집 아주머니가 되었어요.

"92년도 11월에 오픈한 스타월드는 40평의 넓고 안정감 있는 청소년들의 휴식처로 총 50여대의 수많은 오락들이 집중되어 있습니다. 최신 게임에 관해서는 어느 학생들 보다도 빠른 정보를 갖고 있으며, 신속하고 정확하게 게임을 공급하고 있습니다.

초기 매장을 오픈했을 때 가장 곤란한 점은 기기들을 직접 제 손으로 수선해야 한다는 점이었습니다. 쉽게 말하면 새로운 게임기를 구입해 오면 학생들이 없는 시간에 조심스럽게 본체와 연결해야 하는데, 생각처럼 쉽지 않아 고생을 많이 했습니다. 하지만 지금은 어떤 오락실의 기술자(?)보다도 선수가 되었습니다.

최근 전국의 오락실을 대표하는 '유기장 협회'의 움직임이 활발히 움직이고 있다는 점에서 마음이 참 편해졌습니다. 대외적으로 몰아닥치는 여파에 대해 유기장협회의 역할은 중요하며, 앞으로 더 많은 공신력을 키워 좀더 쾌적한 청소년 놀이 공간을 만드는데 힘써 주셨으면 합니다.

오락실을 경영하는 사람으로서 오락실에 대한 인식이 예전보다 더 좋아졌다는 것을 충분히 느낄 수 있습니다. 무턱대고 오락실 출입을 제안하기 보다는 부모님 입장에서 출입하는 요령을 지도해 주어야 할 것입니다.

최근에는 학생들이 좋은 성적을 받아오면 부모님과 함께 오락실에 와서 게임을 즐기다 가는 경우도 있습니다. 앞으로도 계속적인 발전을 한다면 언젠가는 게임 종주국이 바뀌게 될 거라는 기대도 할 수 있을 것입니다."

스타월드 이영숙씨

혹시 저희 동네를
지나가신다면
꼭 한번 들러 주세요.

스타월드
오락실 ·
· 솔로몬유통
석촌호수 ·
· 잠실역
· 롯데월드

번역은 반역?

번역문학이라는 분야가 있다. 글자 그대로 외국의 문학작품을 그 나라의 정서에 맞게 번역하는 것이다. 그런데, 외국의 문학작품을 번역하다보면 눈에 보이지 않는 벽에 막힐 때가 셀 수 없이 많다. 두 나라 사이의 문화 차이 때문이다.

예를 들어, 예전의 북극 에스키모들은 음식이 귀했던 탓에 구더기를 음식삼아 먹는 일이 흔했다. 소설에 구더기를 맛있게 먹는 에스키모가 등장하면, 무턱대고 번역하는 것이 아니라 에스키모의 그러한 관습을 설명하는 문장을 삽입해서 독자들의 이해를 도와야 한다. 물론 원작에는 없었던 표현이다.

어떤 경우는 이름을 읽기 어려운 등장인물의 이름을 멋대로 바꾸어버리기도 한다. 「붉은 폭풍」이라는 탐 클랜시의 베스트 셀러 한국어 번역판에서는 다른 사람도 아닌 주인공의 이름을 바꾼 적이 있었다. 작품 맨 뒤의 번역후기에서 번역자는 이 사실을 밝히고 독자의 양해를 구하고 있었다.

소설은 부연설명을 위한 새로운 문장을 끼워넣는 것이 그런대로 가능하니까 비교적 나은 편일는지도 모르겠다. 시를 번역할 때는 번역자 마음대로 한 줄을 끼워넣을 수도 없으니 난감하기 이를 데가 없다. 특히 영시는 rhyme, 즉 음운을 맞추는 작품이 많이 있는데, 예를 들어 영어로 읽으면 각 문장의 끝이 퐁, 롱, 송 하고 끝나서 재미있는 시가 한글로 번역해놓으면 전혀 그런 맛을 살릴 수가 없게 된다.

그렇기 때문에 번역문학가들은 자조적인 음성으로 번역은 반역 이라고 말하곤한다. 자신들이 하는 일은 번역이 아니라 반대로 읽는 것이라는 말이다. 그러면서도 원작의 내용을 최대한 제대로 살리기 위하여 그들은 많은 노력을 하고 있다.

잘못된 TV 시간표

요즘 나오는 TV 주간지는 3가지다. 『TV 가이드』와 『TV 저널』, 그리고 『스타 채널』 등이 그것이다. 세 잡지는 신문과는 달리 1주일 분량의 TV 방송 예정표를 싣고 있고, 또 세 잡지 모두 NHK 위성방송 시간표를 게재하고 있기 때문에 이들 잡지를 사보는 사람들이 많다.

『스타 채널』의 경우는 창간한지 얼마되지 않은 탓인지 아예 방송의 제목을 쓰지 않고 '만화', '뉴스'라는 식으로 기록하고 넘어가는 예가 많다. 이것이 잘 하는 것이라는 것은 아니겠지만, 나머지 두 잡지에 비하면 차라리 나은 편이다. 왜냐하면 다른 잡지들은 방송 제목의 번역을 엉망으로 하고 있기 때문이다. 「헬로우 키티」는 일본식으로 「하로 키티」내지는 「할로 키티」라고 표기한다. 언뜻 보아 일본어 발음을 우선적으로 살리는 번역자세인 것 같지만 그런 것은 아니다.

가면을 쓴 주인공이 오토바이를 타고 활약하는 「우뢰매」류의 TV 시리즈 「가면 라이더」의 경우는 「가면 라이트」라고 표기되어있다. 일본식으로 읽으면 '가멘 라이다'인데 그런 식으로 쓰고있는 것을 보면 원어발음 우선의 원칙도 아닌 듯하다.

전에 슈퍼패미컴용으로 게임까지 만들어졌던 축구 만화 「캡틴 츠바사」의 주인공은 츠바사(翼)다. 그런데 잡지에서는 날개 익자를 멋대로 해석하여 「캡틴 호크」내지는 「캡틴 윙」으로 바꾸어놓았다. 츠바사의 한자가 날개라는 뜻이니까 영어로 날개라는 말인 '윙(wing)'은 그런대로 애교있게 보아줄 수 있겠지만, '호크'쯤 되면 이건 너무 심했다는 생각이 든다.

일본어로 "시끄럽다"는 말을 '우루사이'라고하는데, 대화중에는 가볍게 '우루세'내지는 '우루세이'라고 발음하기도 한다. 그러면 '우루세이 야쓰라'는 당연히 '시끄러운 녀석들'로 번역되어져야 한다. 그런데, 이 작품의 원작자인 타카하시 루미코(「란마 1/2」로 유명한) 이 제목에 장난을 쳤다. 별 성(星)자를 일본어에서는 '세이'라고 읽으니까 제목을 「うる星やつら」라고 쓴 것이다. 물론 읽기는 그대로 '우루세이 야쓰라'가 된다.

예전에 8비트 컴퓨터 MSX용 게임으로 이것이 만들어졌을 때에는 '우루 별의 악동들' 이라고 국내에서 번역한 것을 보고 실소를 한 적이 있었지만, 이번의 NHK 시간표에서 '아름다운 별들아', '사랑의 별들' 등으로 번역해놓은 것을 보고서는 망치로 뒤통수를 얻어맞은 것처럼 정신이 나가는 느낌이 들었다. 이것도 번역인가 하는 배신감 때문이었다.

외국어나 제대로 하고서 외국 만화 이야기를 해야…

일본인들이 이반이라는 소련식 이름을 이완이라고 표기한다고 그것을 그대로 받아적는 것, 「엑스퍼트」를 「에키스파토」 라고 쓰니까 이것을 한국식으로 읽는답시고 엑기스파트라고 번역하는 것… 모두 번역이 아니라 반역의 범주에 들어가는 행위라 하겠다.

하물며 「사이버 포뮬러」의 등장인물 히요시(日吉)를 '히기츠'라고 읽는 엉망인 일어실력으로는 정확하고 올바르게 국내의 독자들에게 외국 만화에 대한 정보를 전달할 수 있다고 보기는 어렵다. 본인이 잡지에 만화에 대한 전문칼럼을 내기 시작한 이래, 많은 사람들이 너도나도 비슷한 종류의 글을 쓰고 있는데, 보다 정확한 내용전달을 위하여 전문적인 능력을 갖춘 필자의 양성이 시급하다고 본다.

TV 방송표를 작성할 때 국내에서 방영되었던 작품의 경우는 국내 방송 당시의 제목을 쓰는 것이 좋을 것이다. 예를 들어 「폴의 미라클 대작전」은 「이상한 나라의 폴로」, 「리본의 기사」는 「꼬마기사 랑랑」으로 번역되어지는 편이 국내 시청자들을 위해 낫다. 그리고 그 외의 작품은 일본 문화에 대해 제대로 이해하고 있는 직원에 의해 번역되어져야 할 것이다.

명작스테이션

초시공요새 마크로스 Ⅱ

3편-FESTIVAL

이슈타르의 정체

문 페스티벌의 TV 선전

발랄한 리듬의 노래와 함께 우주 전투기가 빛줄기를 내뿜으며 우주공간을 가로지른다. 화려한 곡예비행과 함께 배경에 한창 인기가 있는 여자가수 웬디 라이더가 노래를 부르는 모습이 나왔다. 얼마 안있어 달에서 개최되는 '문 페스티벌'이라는 행사의 선전이었다. 선전이 끝날 때쯤 웬디 라이더가 클로즈업 되면서 "멋진 노래를 들려줄께요"라고 말했다.

"저거 뭐예요?"

"응, 문 페스티벌이라고… 군의 홍보 행사야."

요즘 들어 부쩍 군대가 싫어진 히비키는 시큰둥하게 대꾸했지만, 이슈타르는 그와 반대로 눈이 빛나기 시작했다. 가고 싶다는 이슈타르를 보고 히비키는 취재를 겸해서 데려다 주겠다고 약속했다. 이슈타르가 좋아하는 것이라면 뭐든지 해 줄 생각이었던 것이다.

"그런데 말이야, 네가 도대체 누구인지 이야기해 줄 수 없어?"

이슈타르는 잠시 수심에 찬 표정을 지은 채로 생각해보더니, 마크로스라는 배가 있는 곳까지 데려다주면 말해주겠다고 대답했다.

그 날 저녁, 실비 지나는 넥스와의 데이트를 마치고 혼자 자가용으로 집에 돌아가고 있었다. 중앙분리대 맞은편에서 달려오는 오토바이를 무심코 쳐다 보던 그녀는 오토바이의 뒷좌석에 탄 여자가 이슈타르라는 것을 알아차리고 미행해보기로 마음먹었다. 그녀의 정체에 대해 실비는 대단히 궁금해하고 있었던 것이다.

넥스는 실비를 달래지만 실비를 좋아하는

▼이런 때에 쇼를 하고 있다고 넥스에게 불평하는 실비

◀ 지구의 노래를 듣고 싶다고 말하는 이슈타르

멋진 노래를 들려줄께요"

아무도 출입하지 않은 지 오래된 낡은 전함이었지만 자동문, 엘레베이터 등 내부의 시설은 제대로 작동하고 있었다. 두 사람은 불이 꺼져있어 어두운 마크로스 안에서 길을 더듬어 함교가 있는 곳까지 다다랐다. 함교 아래에는 80년 전에 가수 민메이가 전 우주를 상대로 사랑의 노래를 불렀던 무대도 보였지만, 옛날의 역사에 관심이 없는 히비키로서는 그런 것을 알 턱이 없었다.

이슈타르가 전함의 동력을 제어하는 컴퓨터에 손을 대자 함교가 밝아지면서 시스템이 작동되기 시작했다. 당황해서 어쩔 줄 몰라하다가 이내 쓰러지는 이슈타르. 그녀를 히비키가 부축하자 이슈타르는 쓰러진 채로 자신의 정체에 대해 이야기해 주었다.

"나는 마르두크의 이믈레이터예요. 젠트라디 거인병들을 승리로 이끌기 위한 가무희(歌舞姬)입니다."

"마르두크? 그럼, 너는 멜트란디(거인족 여자) 출신이 아니었단 말야?"

"마르두크는 전투민족. 우리는 싸움을 위해서 젠트라디라는 거인 병사들을 만들어냈습니다. 그리고 우리의 평화와 안전을 위하여 문화를 가진 다른 행성들과 싸워 전멸시켜왔습니다."

▲히비키의 오토바이를 미행하는 실비

나는 마르두크의▶ 이믈레이터

▲마크로스의 함교를 향해 가는 히비키와 이슈타르

군대에게는 넘길 수 없어!

그 때, 아랫쪽에서 날카로운 여성의 목소리가 들렸다.

"그래, 그랬었군!"

뒤따라온 실비가 지금까지의 이야기를 모두 들은 것이다.

"이번의 적은 젠트라디가 아니라 그들을 뒤에서 조종하는 마르두크란 말이지! 히비키, 그 아이는 적이야! 그냥 특종거리하고는 차원이 다른 문제라고! 그 애를 이쪽으로 넘겨줘."

"군에게는 넘겨줄 수 없어! 군에게 이 아이를 넘겨주면 또 모든 것이 숨겨져버릴텐데?"

"군에게도 나름의 생각이 있단 말이야!"

"생각은 무슨! 어떤 일이 있으면 그것을 공개하고 모두가 함께 생각해서 해결하면 될 것 아니야? 그런데 군에서는 지금까지 무조건 숨기기만 했어!"

"그렇다면, 그 애를 어쩔 셈이지? 특종감으로 데려온 거 아니야?"

"처음에는 특종감이라고 생각하고 데려왔어… 그렇지만, 이제는 아니야! 나는 이슈타르에게 우리의 문화를 보여주고, 그녀가 새로운 문화를 받아들여 가는 과정을 보고 싶어!"

실비는 잠시 생각해보았다. 적에게 우리의 문화를 가르쳐준다… 어쩌면 그것이 평화를 향한 첫 발걸음이 될 수 있을는지도 모른다. 실비는 돌아서서 말했다.

"그래, 알았어. 이번에는 못 본 척 해주지. 그렇지만, 또 내 눈에 띄면 팔을 비틀어서라도 끌고갈테니 알아서 해!"

겉으로 독기를 내뿜으며 이야기했지만 속으로는 히비키의 생각에 공감하는 그녀였다.

"히비키, 그 애를 이리로 넘겨줘"

군에게는 넘겨줄 수 없다고 버티는 히비키

히비키의 말을 들으며 무언가를 생각하는 이슈타르의 표정은 복잡하다

문 페스티벌

네대의 비행기가 가지각색의 원색 빛줄기를 꼬리처럼 끌며 수직으로 서로 교차비행을 하더니, 금새 편대를 재편성해서 꼬리에 꼬리를 물고 빙글빙글 원을 그리기 시작했다. 정말로 화려한 비행이었다.

"지금 여러분이 보고 계시는

쇼가 시작되려고 할 즈음 불안해지는 이슈타르

것은 페어리 비행대입니다. 그리고 이들을 이끄는 것은 저 유명한 에이스 파일럿, 실비 지나 중위!"

지구통합군에서 가장 유명한 여성 조종사의 이름이 나오자 환호성이 터졌다. 생방송으로 중계되는 영상을 보고 있던 지구의 사람들도 넋을 잃고 그녀의 전투기를 보고 있었다.

또 한대의 바르키리 2 전투기가 끼어들었다. 그리고 우주 공간에 붉은 라이트 수십개가 켜졌다. 바르키리 2로부터 각각 여러 발의 마이크로 미사일이 발사되어, 이들을 하나도 남기지 않고 덮쳤다. 전투기들은 한 장소로 모이더니, 인간 모양의 배트로이드로 변신하여 어깨의 광선포를 우주 저편으로 쏘아올렸다. 박력넘치는 장면이었다.

"지금의 공격을 지휘한 사람은 넥스 대위입니다!"

거대한 스크린에 넥스의 얼굴이 비쳤다. 여자들이 인기 가수가 눈 앞에 있기라도 하듯이 꺄악꺄악 비명을 지르며 좋아했다.

"…그리고 이어서 우리 통합군 우주함대의 자랑인 우주전함의 등장입니다! 이번 페스티벌에 참가하고 있는 제 12함대의 기함 글로리아입니다!"

기함을 주축으로 한 12함대의 전함들이 준비하고 있던 주포를 일제히 발사했다. 격렬한 에너지의 탁류가 우주를 휩쓸어 버릴 듯이 거칠게 지나갔다.

신경이 쓰이는 히비키 이슈타르의 표정에

"역시 통합군은 지구권을 지키는 상징이야 우리스스로가 그것을 막지 못하면 우리는 끝장이라고!"

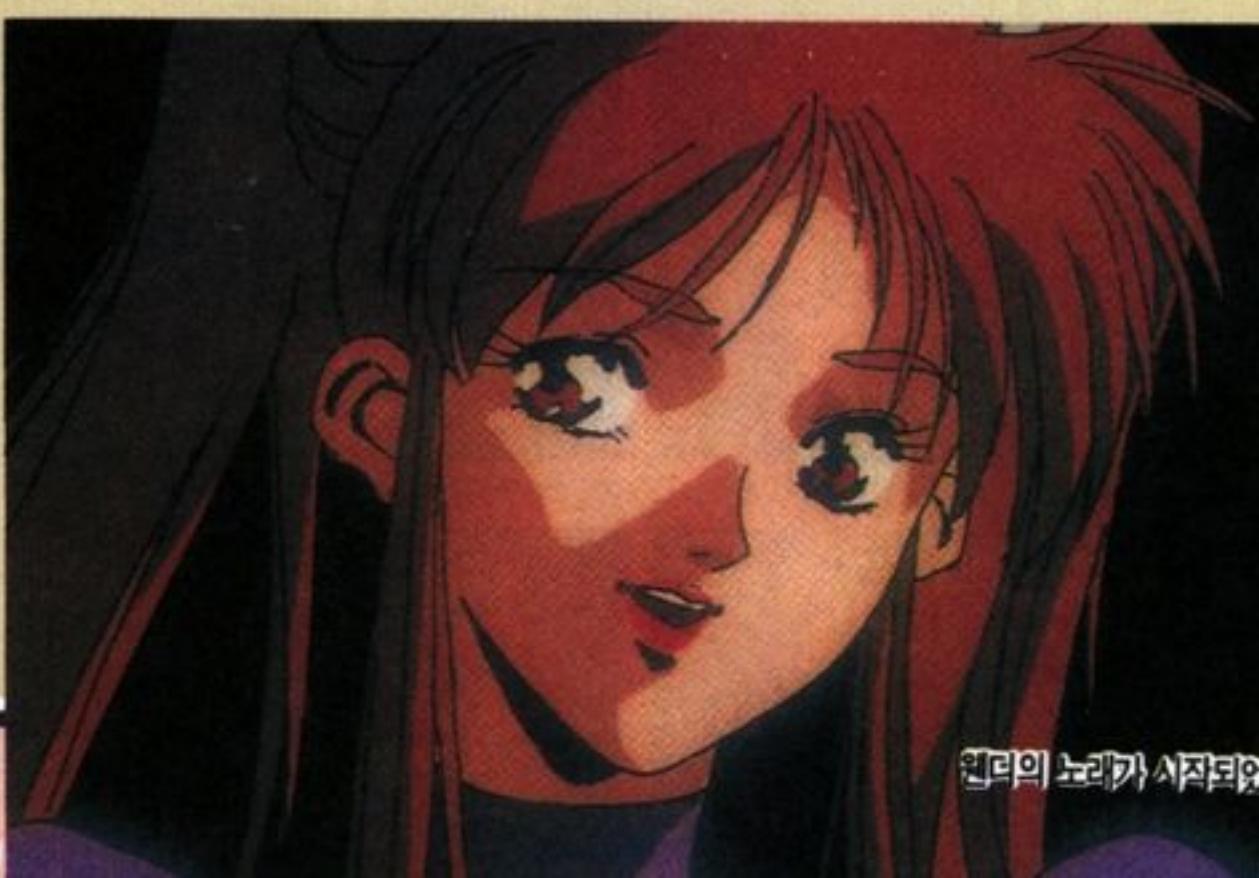
뒷자리에서 페스티벌을 지켜보고 있던 우주함대 사령관들 중 하나가 말했다. 엑세글런 제독은 등 뒤에서 들려오는 그 이야기를 듣고 착잡해했다. 지구가 최고라는 자만심에 빠져있다니…

적 이뮬레이터 생포작전

달에서 지구로 보내지는 TV 전파를 수신하고 있는 것은 지구인들 뿐이 아니었다. 훼프와 그의 부관이 타원형 스크린을 통해 우주전함의 주포 발사광경을 보고 있었다.

"저건 도대체 뭘 하는 거지?"

"글쎄요, 우리들이 여기 있다는 것을 알고 하는 행동 같지는

렌디의 노래가 시작되었

않은데요."

주포발사가 끝나고 이어지는 무대는 인기가수 웬디 라이더의 노래였다. 그녀는 발라드풍의 음악에 맞추어서 노래를 부르기 시작했다. 처음 들어보는 부드러운 노래에 저도 모르게 귀를 막아버리는 이슈타르.

그러나 손으로 막아도 노랫소리는 그녀의 고막에 와닿았다. 마음을 따뜻하게 매만져주는 노

무대에 올라온 메탈 사이렌

처음 듣는 사랑의 노래에 점차 빠져들기 시작하는 이슈타르

래… 그녀는 무언가를 깨달았다는 듯이 눈을 크게 뜨고 손을 귀에서 떼었다. 아아, 이것이 사랑의 노래였구나… 이것이 지구인들이 말하는 러브 송이었구나..

"저거는 또 뭔가, 적의 이뮬레이터 아냐?"

"아무래도 전의를 고양시키려는 것 같지는 않은데요."

"흐음… 아군을 출격시켜! 샘플로 적의 이뮬레이터를 생포해오는 거다."

훼프가 병사들을 출격시키고 있을 때, 웬디의 노래도 거의 끝나가고 있었다. 그녀의 노래가 끝나자, 세련된 디자인의 전투기가 무대 위로 천천히 올라왔다.

"관객 여러분, 뒤에 등장하고 있는 전투기는 통합군이 개발한 최신예 우주전투기, 메탈 사이렌입니다!"

관객들의 흥분이 최고조에 달했다. 지구의 힘은 무적이라는 데에 누구도 공감하고 있었다.

메탈 사이렌의 조종사는 실비지나였다. 뒷 좌석에 웬디가 올라타고는 관객들에게 손을 흔들어보인 다음, 이내 메탈 사이렌

노랫소리에 저도 모르게 귀를 막는 이슈타르였지만…

메탈 사이렌의 조종사는 실비다

이 우주를 향해 날아올랐다. 페스티벌 마지막 순서인 최신예 전투기의 곡예비행을 하기 위해서였다.

그 때 훼프가 보낸 젠트란디 거인병들이 메탈 사이렌을 향해 총을 쏘기 시작했다. 자만과 흥분으로 가득했던 페스티벌을 순식간에 공포가 뒤덮어버렸다.

웬디의 무대 의상이 갑자기 우주복으로 변한다

"돌아가서 모두에게 들려주고 싶어요, 러브 송을"

돌아갈께요, 마르두크로!

총탄 하나 싣고 있지 않던 메탈 사이렌은 도망다니기에 바빴다. 그러기를 십여분, 드디어 그녀를 돕기 위해 넥스와 페어리대의 부하들이 바르키리 2를 이끌고 날아왔다.

"제군들, 페스티벌의 피날레를 장식하자!"

넥스의 말과 동시에 무수한 미사일이 마르두크의 병사들을 노리고 덤벼들었다. 많은 적을 부수기는 했으나, 그 와중에도 두 대의 적이 실비와 웬디가 탄 비행기를 붙잡는 데에 성공하였다.

무기도 없이 무작정 도망만 치고 있는 실비와 웬디의 메탈 사이렌

"이제 우리는 어떻게 되는거예요?"

"글쎄… 곧바로 죽일 생각은 없는 모양이지만."

적에게 생포된다… 알지도 못하는 적에게 생포되면 어떤 꼴을 당하게 되려나? 눈앞이 캄캄해진 실비의 눈 앞에 SNN 방송국의 바르키리가 나타났다. 저것은 히비키? 설마!

그러나 취재용 바르키리 안에 타고 있는 것은 정말로 히비키와 이슈타르였다. 이슈타르는 자기 때문에 마르두크가 공격해오는 것이라며 자기가 돌아가 사랑의 노래를 전해주며 지구와의 싸움을 그만 두어야 한다고 설득해보겠노라고 했다. 히비키는 그래서 이슈타르를 마르두크에게 돌려주기 위해 우주로 나온 것이다.

"이제 돌아가겠습니다. 지금 붙잡은 비행기를 놓아주세요!"

훼프는 만족스럽다는 얼굴로 그녀를 보더니, 부하들에게 적의 비행기를 풀어주라고 명령했다. '어렵게 붙잡은 적의 샘플을 풀어주다니요?'라고 반대하는 부관에게 그는 자신만만한 미소를 지어보이며 대답했다.

히비키는 SNN의 바르키리로 우주를 향해 가려고 한다

"이 싸움을 멈출 수 있을 지도 몰라요!" 돌아가겠다는 이슈타르

넥스가 실비의 구원에 나섰다

"우리 이뮬레이터만 돌아와 준다면 저런 쓰레기쯤은 단번에 없앨 수 있어!"

풀려나 내심 놀라고 있는 실비에게 히비키는 통신으로 말해주었다.

"실비, 걱정말라구. 특종감을 따내고 올테니까!"

그리고 실비의 눈 앞에서 히비키는 마르두크의 전함 안으로 들어갔다. 실비는 그것을 그대로 놓아두어서는 안된다고 생각했다.

"이봐, 네 바르키리 2를 좀 빌려줘."

부하에게 명령해서 우주공간 내에서 자신의 메탈 사이렌과 나란히 세워놓고 부하와 서로

공격을 개시하는 바르키리 부대

메탈 사이렌 적에게 붙잡히고만

메탈 사이렌 대신에 마르두크의 전함을 향해 가는 바르키리

바꿔타는 실비. 실비는 무기가 충분히 실려있는 전투기를 조종하여 적의 전함을 향해 날아갔다.

훼프와 이슈타르, 그리고 히비키를 태운 마르두크의 전함은 실비가 가까이 다가갔을 때 밝고 노란 빛을 발산하더니 이내 우주공간에서 사라졌다. 자신의 함대를 향해 초공간 도약을 한 것이다.

4편—MARDOOK DISORDER

"아니, 이렇게 추한 별이 다 있다니!"

변성기가 채 지나지 않은 듯한 목소리가 넓은 방에서 메아리치며 울려퍼졌다.

"저렇게 파랗고 지저분하다니, 나도 모르게 구역질이 날 것 같군. 저런 쓰레기같은 별은 단숨에 없애버려야 하는데 말이야."

목소리의 주인공은 잠시 쉬었다가 마음에 걸리는 부분을 이야기했다.

"그렇지만 신경쓰이는 것은, 우리 마르두크 민족의 위대한 예언자 다이나스가 남긴 묵시록의 예언이야. 푸른 별에서 오는 사자가 처음 와서는 가르침을 펼치고 다시 와서는 이를 멸할지니 그 이름을 아르스라 할지라라는 예언…"

그 목소리의 주인공은 바로 마르두크의 독재자 잉구스였다.

잉구스가 지구의 운명을 놓고 어떻게 할 것인가를 고심하고 있을 무렵, 히비키는 마르두크의 심문관으로부터 고문을 받고

마르두크에게 붙잡힌 히비키는 고문받는다

고문을 참아내고 있는 히비키

이슈타르에게 특별한 감정을 가지고 있는 훼프는 히비키에게 화를 낸다

있었다. 그는 이슈타르를 돌려보낸 다음, 병사들에게 붙잡혀 여기 온 것이다.

"자, 다시 묻는다! 너의 목적은 뭔가? 에스 엔 엔이란 무엇인가?"

"SNN이란 민간보도기관, 그리고 나는 거기에 소속된 기자…"

"그러니까, 전의 고양을 위한 부서인가?"

"아니야!"

다시 전기 충격이 가해졌다. 히비키는 비명을 질렀으나, 마르두크가 보는 앞에서 쓰러지는 꼴을 보여주고 싶지는 않았다.

그 때 누군가가 고문실에 들어왔다. 고문을 가하던 사내는 그를 보고 약간 놀랐다는 듯이 젠트라디어로 아니, 훼프님 아니십니까?라고 말했다. 두 사람은 잠시 말을 나누더니, 심문관이 지구의 언어로 히비키에게 다시 질문을 했다.

"너희들은 이슈타르를 오염시켰는가?"

"오염이라니?"

"그러니까, 사고에 조작을 가했냐는 말이다."

"말도 안되는 소리, 내가 왜 그런 짓을 해?"

히비키의 말이 통역기로 훼프에게 전달되었다. '이 하등종족이!' 흥분한 훼프가 히비키의 멱살을 쥐고 말했다. 그의 말은 통역기를 통하여 또박또박 전달되었다.

"너희가 이슈타르를 오염시켰다고 해도 그녀는 금새 원래대로 돌아간다. 금방 말이야!"

실비와 함께 탈출!

기함을 향해 가면서 히비키로부터의 선물을 들여다보는 이슈타르

뜻하지 않은 실비의 등장으로 다소 놀라는 히비키

히비키를 구출하기 위해 실비는 훼프의 전함 안에 잠입한다

"히비키는 어떻게 되었나요?"

"그 녀석이라면 곧바로 자기별로 돌려보냈지."

훼프는 이슈타르에게 거짓말을 하고 그녀를 함대의 기함으로 보냈다. 기함에는 이뮬레이터들의 우두머리인 에린셰가 있고, 그녀가 하등민족의 문화에 오염된 이슈타르를 원래대로 되돌려놓아 줄 것이다. 이슈타르를 태운 소형 우주선이 발진했다.

훼프의 전함이 폴드(공간도약)를 시작할 때 바짝 다가갔던 실비의 바르키리가 마르두크에

게 들키지 않은 채 전함의 벽에 찰싹 달라붙어있었다. 실비는 히비키의 우주복에서 내보내고 있는 구조신호를 포착하고 있었다.

"구조신호가 끊어지기 전에 그 바보 녀석을 구해내지 않으면…!"

실비는 적의 전함 안에 숨어 들어갔다.

히비키에 대한 고문이 일단 중단되고 그는 독방에 갇혔다. 훼프는 히비키를 세뇌시킨 다음, 지구에 마르두크의 전사로서 보내기로 계획하고 있었다. 이러한 사정도 모르는 채 히비키는 숨겨가지고 온 초소형 녹화기를 쥐고서 독방 내부를 녹화하기 시작했다.

"여기는 SNN 리포터 히비키, 몰래 적 전함 안에 침입했습니다!"

그 말이 끝나자마자 잠겨있던 문이 덜컥 열렸다. 가슴이 철렁해져 뒤로 넘어진 채로 들어온 사람의 얼굴을 올려다보니 뜻밖에도 실비가 그를 내려다보고 있었다. 히비키는 그녀를 따라 전함 밖의 바르키리를 향해 달려가기 시작했다.

누가 볼까봐 허리를 숙이고 한참동안 달리던 실비가 뒤를 힐끗 돌아보니 히비키가 따라오지 않고 전함 안을 녹화하고 있었다. "이 바보!" 크게 소리도 못지르고 속삭이듯이 야단치는 실비에게 히비키는 주위를 둘러보라고 말했다.

적병사들이 세뇌당하는 모습을 카메라에 담은 히비키는 실비와 함께 바르키리에 올라탈 수 있었다. 히비키는 이슈타르도 함께 데리고 가자며 이슈타르의 위치를 알 수 있도록 가져온 신호 추적기를 들여다보았으나, 그녀의 장신구에 붙어있을 신호발생기의 신호가 잡히지 않았다.

"그러고보니, 아까 기함을 향해 출발하는 작은 우주정이 있었는데."

"틀림없이 그걸거야! 실비, 서두르자고!"

두 사람은 이슈타르를 구하기로 합의하고 기함을 향해 바르키리를 몰았다.

오염된 이슈타르

"도대체 무슨 일이 있었던 거지?"

"에린셰님, 저는 그 별에 다녀와서 이 싸움이 잘못된 것이라는 사실을 배웠습니다."

"이슈타르, 너는 타문명에 의해 혼란되고 있는 거야! 아무래도 아르스 노바의 세례가 필요하겠구나."

이슈타르는 에린셰가 시키는 대로 의자에 앉았다. 이제 아르스 노바의 세례가 시작될 것이고, 곧 그녀는 지구에서 있었던 일들을 모두 잊어버리게 될 것이다. 이슈타르는 히비키의 얼굴을 떠올리며 눈을 감았다.

"…이슈타르, 마음을 가라앉히렴. 지금 너의 마음이 불안정하여 다른 뇌파에까지 영향을 주고 있어."

세뇌되고 있는 젠트라디 병사

"에린셰님, 그 별은 아르스의 별입니다. 저는 거기서 아르스의 배를 발견했습니다."

"아르스의 배? 설마! 그건 단순한 전설이야."

"아니예요. 아르스의 별에는 훌륭한 문화가 존재하고 있고, 무엇보다도 수많은 노래가 존재하고 있었어요. 즐거운 노래, 슬픈 노래, 그리고 무엇보다도 사랑의 노래가 있었어요. 한가지 노래밖에 가지고 있지 못한 우리들도 틀림없이 만들어 부를 수 있을텐데."

한편, 히비키가 사라졌다는 보고와 난데없이 적의 전투기가 나타나 기함 사라이드를 향해 달려들고 있다는 소식을 접한 훼프는 히비키가 이슈타르를 도로 데리고 가려고 한다는 것을 알아차리고 기함을 향해 자신의 파워드 슈츠인 기가메슈를 타고 날아갔다. 그리고 전함 사라이드의 입구에서 함장 볼프에게 연락했다.

"볼프님, 지나가게 해 주십시오. 적은 이슈타르를 노리고 있습니다."

"알고 있었다 그렇지만 내 배에서 생긴 불상사는 내 힘으로 처리해야 하네. 돌아가도록 해."

"정히 그렇게 말씀하신다면 힘으로라도 밀고 들어가겠습니다!"

훼프는 자신을 제지하려는 사라이드의 젠트라디 병사들을 향해 총격을 가하고는 전함 안으로 돌격해 들어갔다.

밖에 그런 소란이 벌어지고 있는 동안, 바르키리 전투기는 실비의 천재적인 조종으로 기함 안에 침입하여 맹렬한 속도로 날아가고 있었다. 기함 내부에는 비상이 걸렸고 젠트라디 병사들에게 비상이 걸렸다. 기함 내부에서 맹렬한 총격이 사방으로부터 가해졌다. 그러나 실비는 젠트라디 병사를 향해 한 발도 쏘지 않고 그냥 이슈타르의 신호가 잡히는 방향을 향해 날아갈 뿐이었다. 실비는 세뇌된 불쌍한 거인들을 죽이고 싶지 않았던 것이다.

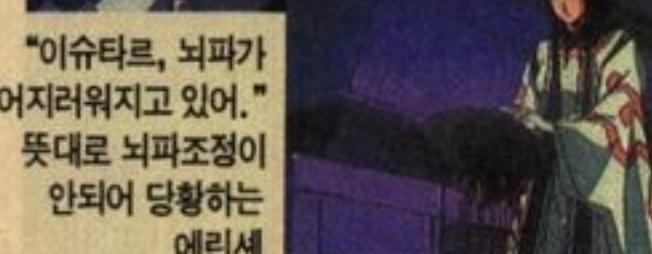
"이슈타르, 마르두크에게 있어 평화란 절대적인 힘이야. 그러지 않으면 무질서와 혼돈이 전 우주를 지배하고 말거야."

"아… 도저히 안되겠어요, 아르스의 별에서 배웠던 노래들이 내 머리 속에서 떠나려 하지 않아요. 용서해 주세요, 에린셰님."

에린셰는 이슈타르에게 '아르스 노바의 세례'를 받도록 지시한다

지구와의 싸움은 잘못된 것이라고 말하는 이슈타르

망또를 벗고 세례를 받을 준비를 하는 이슈타르.

이슈타르를 구해내려는 히비키와 실비

"이슈타르, 뇌파가 어지러워지고 있어." 뜻대로 뇌파조정이 안되어 당황하는 에린셰

미사일을 쏘아 적의 기함 내부로 들어가려는 실비의 바르키리

마르두크의 집요한 공격을 뿌리치는 바르키리

그리고 이슈타르는 스캐팅(가사 없이 멜로디를 흥얼거리는 것)을 시작했다. 웬디 라이더라는 가수가 부르던 사랑을 소재로 한 노래였다. 그녀의 목소리는 사라이드 내부에 낭랑하게 울려퍼졌다. 실비의 바르키리를 보기만 하면 쏘려고 눈에 핏발이 서 있던 젠트라디 병사들이 갑자기 노랫소리에 취해 총을 쥔 손이 저도 모르게 기운을 잃기 시작했다.

"볼프님, 함내가 오염되어가고 있습니다!"

도대체 어째다가 이런 일이 벌어지게 된 것이지? 사라이드의 함장 볼프는 이를 악물면서 눈 앞의 미래가 칠흙빛으로 어두워져 옴을 느꼈다.

"이슈타르의 목소리다!"

"어서 가자고!"

전쟁을 멈출 수 있을 지도 모른다는 '이슈타르의 가능성'을 믿고 있는 실비와 히비키는 서둘러 이슈타르가 있는 곳을 향했다. 신호 수신기가 가리키는 지점까지 도착한 실비와 히비키가 에린셰의 등 뒤로부터 나타났을 때, 이슈타르는 기쁨에, 에린셰는 올 것이 왔다는 생각에 가볍게 몸을 떨었다.

잉구스의 제재

이슈타르의 이름을 외치는 히비키

이슈타르를 찾아낸 히비키였지만 기가메슈가…

"흥, 내 손아귀로부터 도망쳐보겠다고?"

"잉구스님, 전초함대의 기함이 이민족의 노래에 의해 오염되고 있습니다."

"죽음으로써 제재(制裁)하라!"

"예, 그럼 소거시키겠습니다."

마르두크의 독재자가 타고 있는 거대한 기동요새 안에서 이런 대화가 오갈 무렵, 에린셰는 두 사람의 지구인들에게 말을 하고 있었다.

"당신들에 대해서는 이미 들었습니다. 그렇지만, 마르두크의 평화는 모든 별들을 멸망시킴으로써 스스로의 안전을 도모하는 데에 있습니다. 이 생각이 잘못되어 있을 지도 모른다고 생각은 했습니다. 아니, 설사 잘못되었다는 것을 알고 있더라도 소용이 없습니다. 모든 것은 우리 잉구스님의 뜻에 의해 정해지는 것이니까요."

"그럴 수가!"

에린셰를 촬영하고 있는 히비키의 옆에 서서 그녀의 말을 듣

잉구스의 제재에 의해 사라이드가 폭발했다

고 있던 실비는 저도 모르게 원망 섞인 감탄사를 입 밖에 냈다. 에린셰의 말은 계속되었다.

"…그리고 오염된 자는 제재를 받지 않으면 안됩니다. 그것이 마르두크의 질서입니다!"

그 때, 벽을 뚫고 붉은 색의 기가메슈가 침입해들어왔다. 훼프의 파워드 슈츠였다.

"훼프, 그만둬요!"

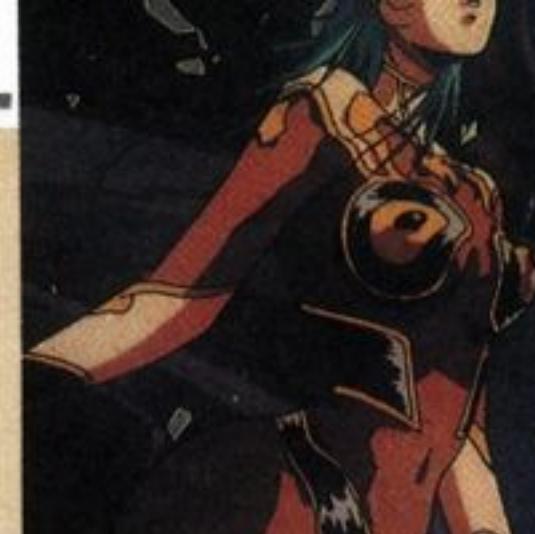
훼프가 히비키를 죽이러 왔다고 생각한 이슈타르는 그렇게 외쳤으나 기가메슈는 오히려 번개같은 솜씨로 이슈타르가 앉아 있는 의자를 부수고 그녀를 오른손에 쥐었다.

"히비키, 어서 도망가자고!"

"그렇지만 이슈타르가…"

훼프를 말리려는 이슈타르

바르키리의 앞을 가로막고 서서 미사일을 조준하는 기가메슈

변신하여 전함 밖으로 탈출하려는 실비
훼프가 히비키를 공격하려는 그만두라고 외치는 이슈타르
바르키리를 놓치고 치를 떠는 훼프

기가메슈의 손톱이 의자를 파괴하고 이슈타르는 기가메슈의 오른손에…

"이래가지고는 어차피 어떻게 할 수 없잖아?"

실비와 히비키가 필사적으로 문 밖에 있는 바르키리를 향하여 달려가기 시작했다.

"흥, 내 손아귀로부터 도망쳐 보겠다고?"

무기를 조준하려는 훼프를 이슈타르가 몸으로 가로막았다.

"왜 하등민족 따위를 보호하려는 거지?"

이슈타르는 그 질문에 대답하지 못하고 가만히 있었다. 그녀로서는 자신의 감정을 언어로서 설명할 수 없었던 것이다. 훼프는 이슈타르를 조종석 뒷자리로 밀어내고 실비의 뒤를 쫓기 시작했다.

도망가려는 실비의 바르키리와 이를 공격하면서 뒤쫓는 훼프의 기가메슈 사이의 치열한 추격전이 시작되었다. 통로에 멍하니 서 있는 젠트라디 병사들은 아까 들은 노래의 영향에서 아직까지도 깨어나지 못하고 있었다. 둘이 이렇게 쫓고 쫓기고 있을 무렵, 잉구스의 기동요새 옆에 있던 기분 나쁘게 생긴 전함 하나가 기함 사라이드의 위에 모습을 드러냈다. 짧은 거리의 초공간도약을 한 것이다.

그 전함이 사라이드의 등으로부터 배를 꿰뚫는 강력한 광선포를 여러 줄기 토해냈다.

"이것이, 잉구스라는 녀석의 제재란 말인가?"

주위에서 밝은 광선줄기가 벽을 뚫고 모든 것을 파괴하는 모습을 보며 히비키는 외쳤다. 그러나 놀라고 있을 때가 아니었다. 밖으로 통하는 출구의 앞에 기가메슈가 가로막고 서서는 소형 미사일 여러발을 한꺼번에

쏜 것이다.

"꽉 붙잡아, 히비키!"

신기라고밖에 부를 수 없는 절묘한 조종기술이었다. 음속의 몇 배로 날아오는 미사일들 사이를 뚫고 실비는 웨프가 조종하는 기가메슈 옆을 살짝 스치고 지나가버렸다. 웨프는 다 잡은 적을 놓쳐버렸다는 불쾌함에 치를 떨었다.

그러나 웨프로서도 제재를 당하고 있는 전함 사라이드 안에 언제까지고 남아있을 여유는 없었다. 즉시 그도 전함 밖으로 벗어났다.

밝은 폭발광이 주위의 어두운 우주공간을 비춰주었다.

"잘 보아라, 이슈타르. 이것이 마르두크의 영도자 잉구스님의 뜻이시다. 그리고 네가 한 짓의 결과이기도 하고…"

이슈타르는 괴로움에 슬픈 얼굴을 지었다.

두 사람의 귀환

폭발이 끝나고 얼마나 많은 시간이 지났을까? 연료도 다 떨어지고 듣고 있을 지도 모르는 누군가를 향해 하염없이 구조신호를 보내고 있던 실비의 바르키리는 어느 수색함에 의해 발견되었다.

"이건 대장님이야, 대장님 들리세요?"

"대장님!"

에이미와 나스타샤가 통신기를 통하여 말을 걸었다. 얼마 뒤, 그렇게도 안부를 걱정하고 있던 실비 대장의 목소리가 들렸다.

"나스타샤, 잘 들려."

"대장님, 엑세글랜 아저씨한테 감사드리세요. 이 수색함을 빌리는 데 정말 힘들었단 말이예요."

수색함을 타고 온 에이미가 가장 먼저 실비의 바르키리를 발견했다

수색함이 거의 부서져버린 바르키리를 향해 접근하고 있을 때, 실비는 뒷좌석에 앉아있는 히비키에게 말했다.

실비와 히비키를 태운 바르키리는 엉망인 상태로 우주를 표류하다가 드디어 구출되었다

"일단 산 것 같군."

"그래…"

죽음을 무릅쓴 고비를 수차례 넘긴 젊은 남녀는 이렇게 목숨을 건질 수 있었다. 두 사람 사이에 어떤 감정 같은 것이 싹트는 것을 느낄 수 있었지만, 아직은 전쟁 중이었고 이슈타르 또한 눈 앞에서 적에게 빼앗기고 말았기 때문에 피차간에 착잡한 마음을 지울 수 없었다. 둘은 일단 지구를 향해 돌아갔다.

애니정보국

국외

94년 상반기의 애니메이션 영화

94년 봄과 여름을 장식한 애니메이션 영화는 수적으로도 적은 편이 아니었으며 그 중에서도 주목받을 만한 것이 몇 편 있었다는 데에서 의의가 있었다고 할 수 있겠다. 이웃나라 일본에서 어떤 작품들이 개봉되었거나 될 예정인지를 소개한다.

극장으로 진출한 강백호

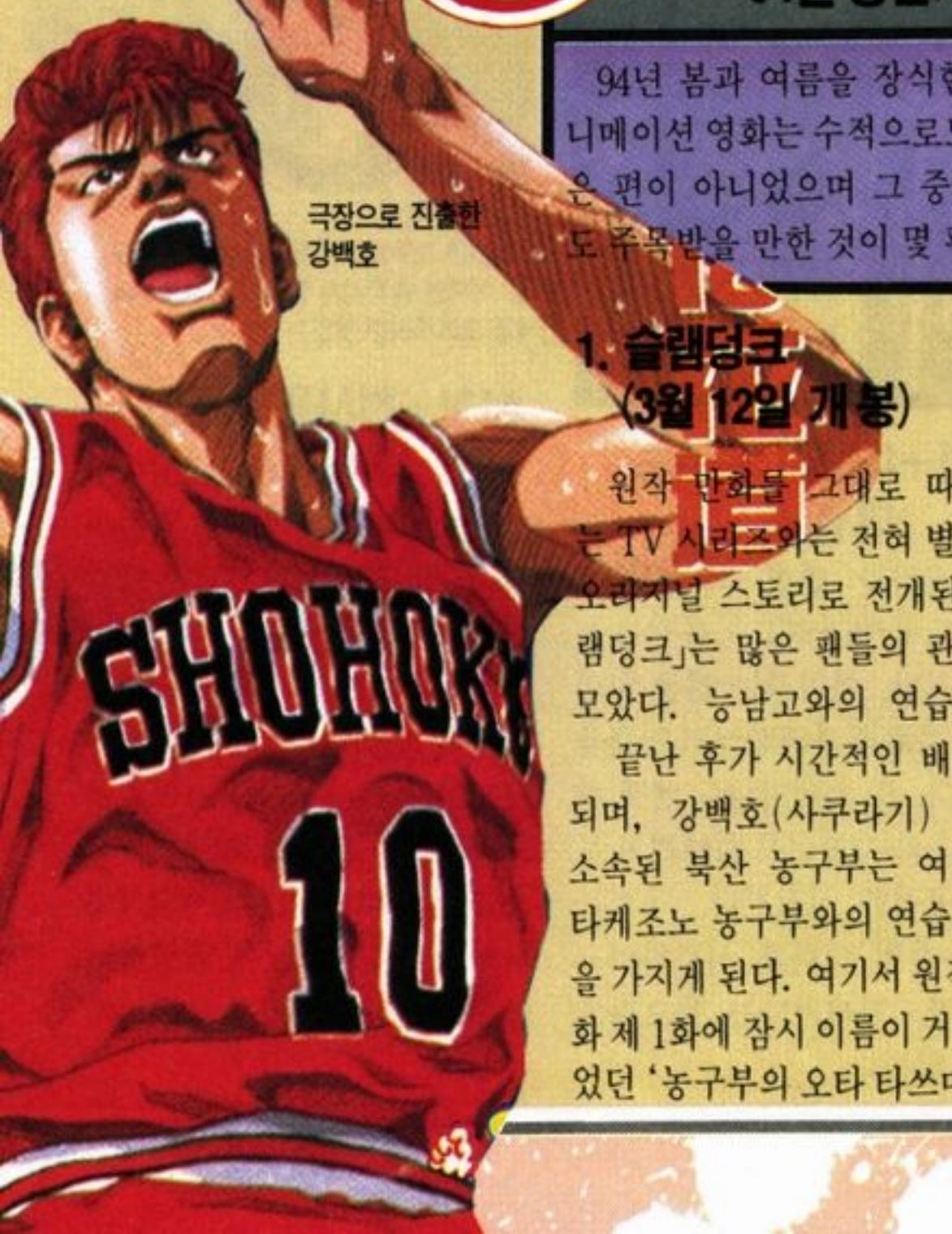
1. 슬램덩크 (3월 12일 개봉)

원작 만화를 그대로 따라가는 TV 시리즈와는 전혀 별개의 오리지널 스토리로 전개된 「슬램덩크」는 많은 팬들의 관심을 모았다. 능남고와의 연습시합 끝난 후가 시간적인 배경이 되며, 강백호(사쿠라기) 등이 소속된 북산 농구부는 여기서 타케조노 농구부와의 연습시합을 가지게 된다. 여기서 원작 만화 제 1화에 잠시 이름이 거론되었던 '농구부의 오타 타쓰마사'가 이끄는 타케조노 농구부는 강적으로 강백호는 농구장에서 어쩔줄 몰라하며 시합에 임한다는 내용이다.

2. 스트리트 화이터 2 (여름 개봉 예정)

뜨겁게 타오르는 16인 전사들의 숨결이 느껴지는 작품이다. 베가가 이끄는 범죄조직 샤도르와 춘리를 주축으로 한 인터폴(국제경찰)측의 싸움에 휘말린 스트리트 화이터 류와 켄 등의 이야기가 주된 내용이며, 이들 외에도 16명의 게임 캐릭터들이 전원 출연한다. 감독의 말을 한 마디 들어보자면,

"나는 지난 10년간 「느끼는 영화」를 나의 테마로 삼아왔습니다. 「안다」는 것이 아니라 「느낀다」는 영역에 영화를 매체로 다가가고 싶었습니다. 옛날에 만들었던 「터치」 등과 마찬가지로 「스트리트 화이터 2 (SF2)」도 그런 감각으로 만들고자 합니다."

괴물을 위한 제물로 선택된 소녀 코코를 구하기 위해 손오공은 싸운다

3. 드래곤볼 Z (3월 12일 개봉)

방학때마다 한 편씩 개봉되는 극장판 「드래곤볼 Z」. 이번 작품의 부제는 「위험한 두 사람! 초전사는 잠 잘 틈이 없다」로, 극장판으로서는 트랭크스가 처음으로 데뷰하는 작품이기도 하다.

드래곤볼을 찾아 여행을 떠난 오공과 트랭크스, 비델은 7번째 드래곤볼을 찾아 나타데 마을로 가는데, 그 마을 사람들은 이상 기후와 괴물 때문에 괴로워하고 있었다.

오공 일행이 괴물을 퇴치하는 과정에서 생각치도 못한 '브로리'라는 적이 나타난다. 그는 작년 봄에 개봉했던 「타올라라!! 열전, 열전, 초격전」편에서 오공을 괴롭힌 적이 있으며, 오공을 쫓아 지구에 왔다가 나타데 마을 근처의 만년설 속에서 겨울잠을 자고 있었던 것이다. 브로리는 오공의 손자 오천을 습격하는데…

4. 평성리합전 퐁포코 (7월 개봉 예정)

'일본의 디즈니'라는 별명을 갖고 있는 미야자키 하야오가 기획을 맡은 스튜디오 지브리의 신작. 의인화된 너구리들의 세계를 배경으로 '인간 세계를 배우자'는 뜻을 가진 너구리들이 수련 끝에 사람의 모습으로 변신하여 온갖 소동을 일으킨다는 내용이다.

변신하는 도술을 부릴 수 있게 된 너구리들

너구리들은 인간 세상에 나와 온갖 소동을 일으킨다

극장판 애니메이션 아랑전설의 주인공, 테리 보가드

5. 아랑전설 (여름 개봉 예정)

이야기는 기원전 300년에서부터 시작된다. 알렉산더 대왕의 야망을 투의(싸움 옷)를 입은 사나이가 깨고 만다. 그리고 2300년 후인 현대, 격투가 테리 등은 그 사람이 입었다는 '전설의 투의'를 찾아 지중해에 자리한 로도스 섬으로 떠나는데…

"고대 풍의 로맨스와 환타지를 맛볼 수 있는 오락물로 만들고 싶군요. 유적 답사를 하는 듯한, 미로찾기와 같은 재미를 가미시켜보았습니다."는 야마자키 PD의 말은 이 작품의 성격을 대강 짐작케 해 주고 있다.

6. 유유백서 (4월 개봉)

마지막으로 게임-만화로 기염을 토하고 있는 괴물 퇴치물 「유유백서」에 관한 정보. 이번에 만들어진 극장용 애니메이션의 부제는 「명계사투편」으로, "유유백서가 아니면 맛볼 수 없는 스릴있는 싸움을 그리고 싶습니다"라는 감수를 맡았던 아베(TV판에서의 감독)의 말과 '나보다 강한 적이 있었다!'라는 선전문구로 미루어보아서도 쉽게 알 수 있듯이 격투장면 위주의 작품이었다.

극장판 「유유백서」의 포스터

「유유백서」의 주인공들

기동전사 V 건담 종료

처음에는 아이들의 장난처럼 시작되었다는 느낌을 주던 빅토리 건담은 결국 무게를 더해가면서 진지한 결말을 맞이하였다. 정보를 입수한 시점에서는 최종회가 아직 방영되지 못한 상태여서 정확한 정보는 제공할 수 없지만, 최종회인 51회까지의 대체적인 흐름을 독자여러분을 위해 공개한다.

49회-천사의 반지 위에서

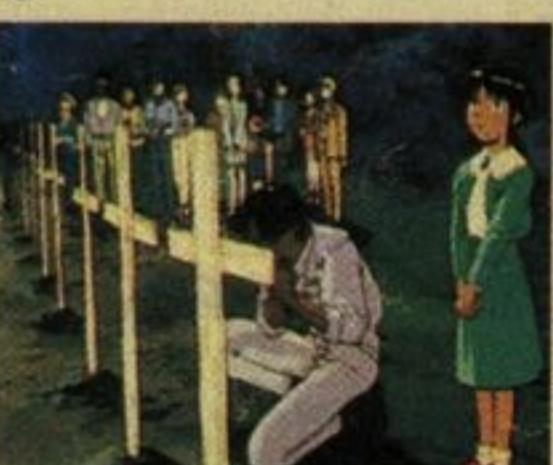
엔젤 하이로우 내부로 뚫고 들어간 우소 등은 적 카테지나의 MS(모빌슈츠) 고트라탄과 싸운다. 카테지나의 함정도 돌파하고서 키 룸에 도착한 우소는 샤크티를 찾는데에 성공하지만…

50회-애증이 부르는 대결

샤크티를 엔젤 하이로우로 데리고 돌아가려고 마음먹는 우소였지만, 아버지는 엔젤 하이로우 자체를 파괴하라고 명령을 내린다. 또 카테지나도 엔젤 하이로우와 샤크티를 없애려고 무차별공격을 시작한다. 우소는 다시 한번 대화를 시도하려고 하지만, 카테지나는 들으려고 하지 않는다.

빅토리 건담의 주인공, 우소

크로노클과 싸우는 우소

악역으로 돌변한 카테지나와 그의 남동생 크로노클

「V 건담」은 지구에서 시작하여 지구에서 끝난다. 어쩌면 원작자가 인간의 생물로서의 한계를 보여주려는 것일는지도…

51회-천사들의 승천

엔젤 하이로우의 링 위에서 크로노클과 최후의 싸움을 펼치는 우소. 거기에 오델로와 매슈가 나타났지만, 오델로는 광기에 타오르는 카테지나에 의해 격추되고 만다. 우소는 결국 크로노클과 카테지나를 쓰러뜨리고, 전쟁을 일단락 지운다. 우소는 샤크티의 가르침으로 '자신이 돌아갈 장소'를 확인하고 동료들과 함께 지구로 돌아가게 된다.

기동무투전 G 건담

「기동전사 V 건담」의 뒤를 이을 새로운 건담 시리즈의 제목이 「기동무투전 G 건담」으로 결정되었다. 인류가 오염을 거듭하는 지구로부터 민족별로 우주 식민지를 만들어 이주해버린 미래세계가 배경으로, 각국의 대표로서 어머니별 지구로 파견된 전사들이 서로의 모빌 파이터에 올라타고서 콜로니 연합의 주도권을 건 '건담 파이트'를 계속해 나간다.

네오 저팬의 도몬 캇슈(남자)는 라이징 건담을 조종한다.

네오 프랑스, 네오 저팬 등 많은 나라에서 라이징 건담, 건담 맥스터, 건담 로즈 등 제각기 건담을 하나씩 가지고 등장한다는 내용과 일본도를 들고 포즈를 취하는 주인공의 모습은 건담 시리즈가 결국 어린이 만화로 전락해버린 것은 아닌가라는 의구심을 팬들에게 주고 있다.

「기동전사 건담」의 판권 일부를 장난감회사 반다이에게 매각한 것이 실수였던 것은 아닐까 하는 아쉬움이 든다.

각 민족의 콜로니로부터 파견된 사람들

애니메이션에서 엿보는 일본의 축구열기

국내에서도 방송이 시작된 「축구 열풍」

「골 FH」는 J 리그의 공인작품이다

일본 프로축구 「J 리그」가 발족한 지도 벌써 1년. 비록 월드컵 진출은 한국에 밀려 실패했지만 아직까지도 일본에서는 축구 열기가 식지 않고 있다. 이런 상황에서 NHK 위성 제 2방송은 매주 월요일 저녁에 두 편의 축구 애니메이션을 방송하기 시작했다.

첫번째는 「골 FH(필드 헌터)」로, 남미에 간 일본의 젊은 축구선수가 거기에 이민와있는 일본계 청년과 만나 축구로 우정을 다지며 대결한다는 내용이다. 일본의 프로축구 'J 리그'가 공인한 작품으로, 실존하는 팀과 선수도 등장할 예정이라고 하는데, 무엇보다도 기존의 축구 애니메이션보다 훨씬 사실적인 공과 사람의 움직임이 관심의 초점이 되고 있다.

두번째는 「사커 피버(Soccer Fever)」로, 얼핏 보면 미국산 애니메이션같지만, 사실은 미일 합작으로 만들어진 작품이다. 미국에서 94년 애틀란타 월드컵을 맞이하여 제작을 시작한 작품으로, 스포츠 기자 브라이언이 소년들 앞에서 1930년부터 오늘날까지의 월드컵 역사를 회고하는 형식을 취하고 있다. 이 작품은 공교롭게도 일본 방송이 시작된 지 몇 주 뒤에 우리나라에서도 축구 열풍이라는 제목으로 방송되기 시작했다.

이현세, 만화로 미디어 시장에 도전

이현세의 본격 SF 만화 「아마게돈」이 게임, 멀티미디어, 애니메이션 등 여러가지 형태로 재창조된다.

3월 21일 「문화 프로젝트 아마게돈 제작 준비위원회」가 발족된 이래, 애니메이션과 게임, 정부측 관리 등이 회의에 참석하고 핵심 인물들이 일본에 다녀오는 등 활발한 준비활동을 보이고 있다.

일본에서 미야자키 하야오 감독을 만난 것을 비롯, 강담사와 휴먼 소프트 등에 들려 애니메이션, 출판, 게임 업계의 사정을 듣고 왔다는데, 「건담」으로 유명한 애니메이션 업체 선라이즈가 '제발 들려달라'고 애원하는 것을 빠듯한 스케줄 때문에 들리지 못하고 그냥 돌아왔다는 뒷 이야기도 있다.

게임 제작은 미리내 소프트가, 애니메이션 제작은 세영 애니텔이, 화집 등의 출판물은 팀 매니아가 맡게 될 예정이며, 멀티미디어나 가상현실(버철리얼리티) 등은 차후에 사업자를 결정하게 된다고 한다. 애니메이션은 TV용과 극장용을 따로 제작하고, 반응이 좋으면 외전도 제작한다고 하는데, 이 프로젝트가 성공하기만 하면 한국 애니메이션 발전의 기폭제 역할을 할 수 있을 것으로 보여진다.

한편, 스포츠 신문에서 연재중인 「남벌」도 미리내 소프트가 게임으로 개발하기로 결정되었으며, 「뽕짝」(전 3권)의 영화화도 추진되고 있다고 한다.

신토불이-최고의 한국 만화 출판사를 노리는 팀 매니아

지난 3월, '일본 대중문화 개방'이라는 정부의 말만 듣고 너도나도 일본 출판사에 달려가 많은 외화를 뿌리며 일본 만화를 수입할 수 있도록 허락해달라고 한 사람들이 많았다고 한다.

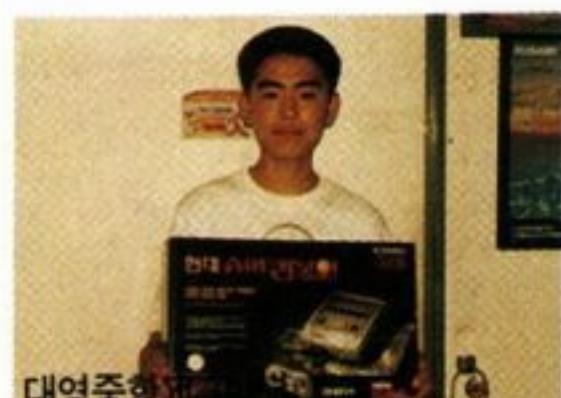
입으로는 국산을 사랑하자고 하면서 기회만 되면 외제를 가져오려는 만화 출판계에서 신토불이를 외치고 있는 출판사가 있어 주목을 받고 있다. 이현세 만화 전문 출판사로 작년부터 이미지를 굳혀온 팀 매니아가 바로 그 곳.

이현세의 「폴리스」(전 11권)가 30만부나 팔렸다면서 "출판사-작가가 각성만 하면 한국 만화계가 대만이나 홍콩처럼 쉽사리 무너지지 않을 것입니다"라고 곽형래 상무는 소신을 밝히고 있다.

금번에 게임화가 발표된 「남벌」과 「아마게돈」도 여기서 출판되고 있는데, 특히 애니메이션, 게임, 각종 팬시상품 등 대규모의 계획을 세우고 있는 「아마게돈 프로젝트」에도 출자하여 출판 분야를 맡게 될 예정이라고 한다.

4월부터는 허영만, 황미나, 원수연, 이상세 등의 작품들도 선보여 국내 굴지의 만화출판사로 발돋움하려는 팀 매니아의 발전이 기대된다.

1 텔레파시 퀴즈 당첨자

최윤석/

슈퍼컴보이 1대

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 각 1개

이상화/

이정현/

협찬 : 불독 소프트 703-0043
거보 701-4290

2 초음속 퀴즈

문제 : 수퍼 알라딘보이의 명작 공략을 잘 읽어보면 알 수 있는 문제.

멋진 헬기를 타고 세계의 평화를 위협하는 악의 무리를 무찌르기 위해 전투를 펼치는 '정글 스트라이커'.

이번 게임에서는 가장 변화된 점이 하나 있는데 그것은 바로 우리가 타고 공격을 펼치는 헬기이다. 이 헬기의 이름을 아시는 분은 빨리 엽서에 써서 챔프로 보내주세요.

보내주신 분께는 5명을 추첨하여 1등 1명에게 수퍼 알라딘보이 팩을, 나머지 4명에게는 챔프점수 300점을 드립니다.

＊5월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

정답 : 토이와 잼

수퍼 알라딘보이 롬팩

김삼윤/

챔프점수 300점

이승화/

김병진/

이상민/

이혜영/

보내실 곳 : 게임챔프 초음속 퀴즈 담당자앞

마감 : 1994년 6월 15일

발표 : 게임챔프 8월호

3 열성 애독자 엽서 작성자

애독자 엽서를 정성껏 작성해 보내주신 분 선착순 100분 중 5명을 추첨해 아래와 같이 발표하고 선물 또는 챔프점수를 드립니다. 여러분이 정성껏 작성해 보내주신 엽서는 게임챔프가 더욱 좋은 잡지가 될 수 있는 초석이 됩니다. 여러분의 많은 참여 부탁 드립니다.

노승욱/

이상 1명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.

협찬 : 태영전자 706-1800

이재진/

김지운/

정명훈/

원동진/

이상 4명은 챔프 점수 200점씩을 드리겠습니다.

4 애독자 엽서 공략평가 당첨자

애독자 엽서 공략평가를 성의껏 작성해주신 분중 5명을 추첨하여 상품 또는 챔프 점수를 드리겠습니다. 자신이 공략본을 보고 진행해 본 게임만 평가해 주세요.

백웅기/

이상 1명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.

협찬 : 스테이지 1 702-5087

유병철/

전경태/

김종훈/

김종택/

이상 4명은 챔프점수 200점씩을 드리겠습니다.

5 일러스트 색칠하기 당첨자

1등 1명 '화이널 환타지 Ⅳ' 롬팩

송태인/

2등 1명 수퍼 알라딘보이 롬팩

배지환/

3등 3명 시계

배기욱/

이종은/

최진환/

입선 5명 게임챔프 단행본

강세일/

오수정/

조철민/

이채윤/

김태완/

6 모집합니다

☆취재/미술기자 및 출판기획자 모집

본사는 월간 「게임챔프」라는 컴퓨터 게임잡지와 일반단행본을 출판하는 회사입니다. 1992년 설립된 이래 빠른 속도로 성장 발전하고 있는 저희 회사는 사세확장과 함께 의욕적이고 창의적인 남녀사원을 모집합니다.

◀모집부문 및 자격▶

◆출판기획 : 4년제 대학졸업자로 일어 능숙자중 단행본 출판기획에 관심있는 분

◆취재기자 : 1. 전문대졸이상자로 일어 능숙자중 게임에 관심있는 분 또는 2. PC조작 능숙자로 PC게임 또는 비디오게임 매니아

◆미술기자 : 전문대졸 이상 미술관련 학과 졸업자로 잡지디자인 경력3년이상인자

＊남자의 경우는 병역필 또는 면제자

＊출판기획과 취재부문은 영어독해 및 회화가능자 우대

■구비서류 : 이력서 ,자기소개서

■전형방법 : 1차 서류전형후, 2차 면접(개별통지)

■접수기간 : 1994. 5. 26~6. 15 (이력서 상단에 응시부문, 연락처 명기바람)

■문의처 : 702 -3211-4

(주)제우미디어
서울 용산구 원효로 1가 116- 2
지산빌딩 3층

☆전문필자 모집

＊공통사항 : 게임경력 5년 이상, 컴퓨터 워드프로세서 가능한 자.

＊문의 : 02-702-3211~4

지원기종	나이	거주지역	담당명인
SFC	고교 1년 이상	서 울	이혼다
MD	고교 1년 이상	서 울	이야요
FC	고교 1년 이상	서 울	이돌컴

7 알립니다.

이번달부터 700-7400 스포키 게임 환타지아 중 '정보 1 스포키 게임퀴즈'가 없어지고 대신 '정보 1 공략정보(화이널 환타지 Ⅳ)'로 교체됩니다. 그동안 '정보 1 스포키 게임퀴즈'를 사용하신 분께 감사의 말씀 드리고 앞으로 새로 추가된 '정보 1 공략정보'를 많이 이용해 주시기를 바라겠습니다.

8 협찬 업체 리스트

게임아트 719-4032
불독소프트 703-0043
게임본부 701-1667
게임유통 716-6301
조이컴 711-2599
스테이지 1 702-5087
게임랜드 719-4044
태경테크 716-5408
보물섬 719-4564
고봉산업 706-8602
포스트 715-3393
돌핀 719-9698
삼오전자 704-3515
거보 701-4290
태영전자 706-1800
게임타운 706-5599
으뜸게임 703-1564

※게임관련 물품 구입을 위 매장에 문의하시면 챔프 독자만의 우대를 받을 수 있습니다.